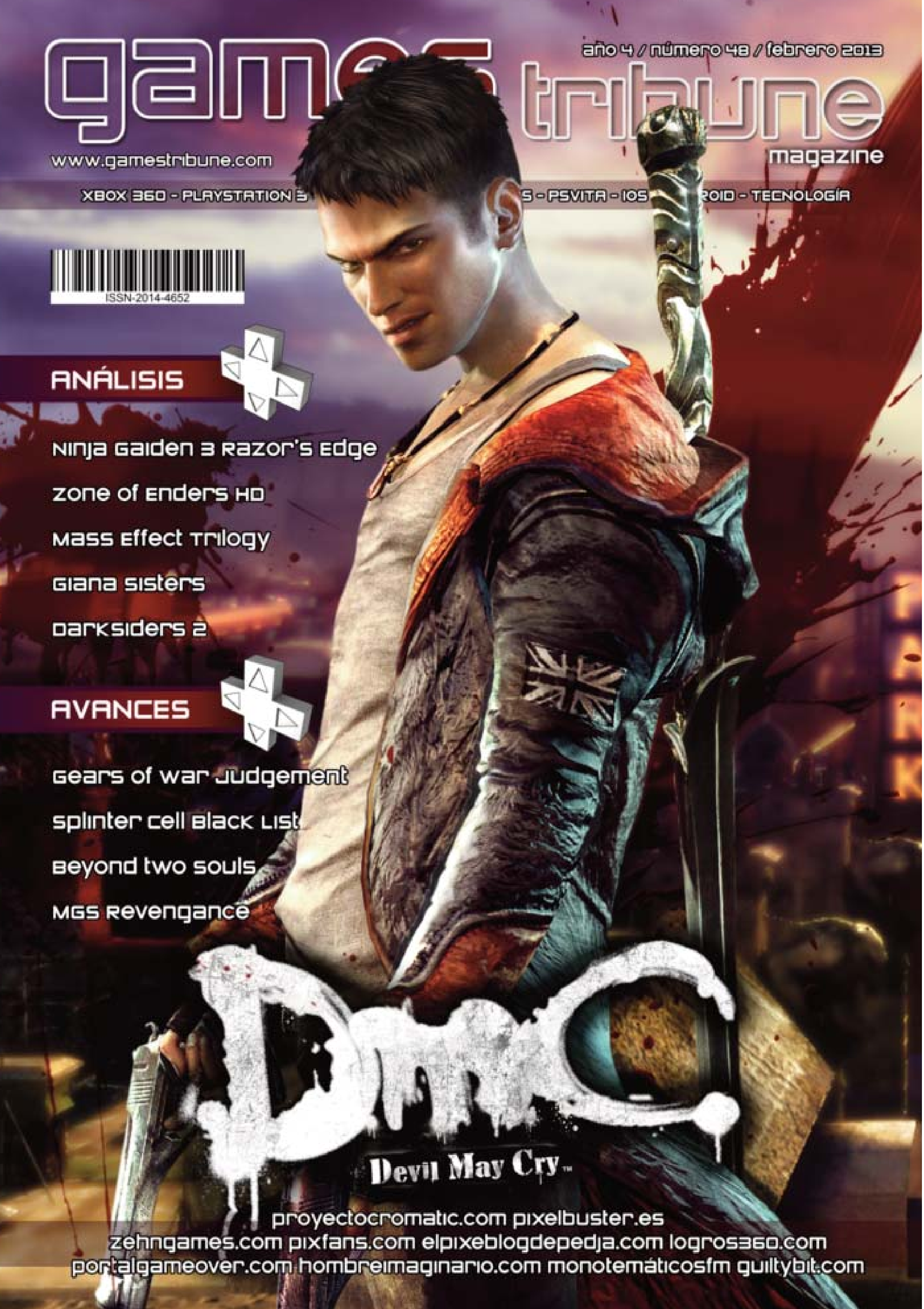
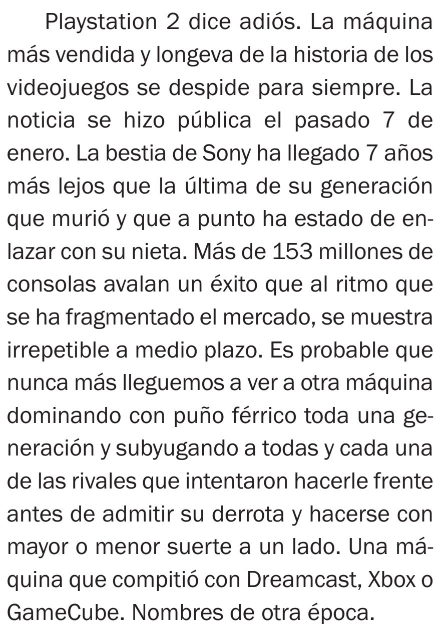

games tribune magazine
año 4 / número 48 / febrero 2013
www.gamestribune.com
XBOX 360 - PLAYSTATION 3
S - PSVITA - IOS
ROID - TECNOLOGÍA
ISSN-2014-4652
ANÁLISIS
Ninja Gaiden 3 Razor's Edge
Zone of Enders HD
Mass Effect Trilogy
Giana Sisters
Darksiders 2
AVANCES
Gears of War Judgement
Splinter Cell Black List
Beyond two souls
MGS Revengance
DmC
Devil May Cry
proyectocromatic.com pixelbuster.es
zehngames.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm guiltybit.com

editorial

@gamestribune

NÚMERO 48 - FEBRERO 2013

PS2: La *plei* que cambió todo



Playstation 2 dice adiós. La máquina más vendida y longeva de la historia de los videojuegos se despide para siempre. La noticia se hizo pública el pasado 7 de enero. La bestia de Sony ha llegado 7 años más lejos que la última de su generación que murió y que a punto ha estado de enlazar con su nieta. Más de 153 millones de consolas avalan un éxito que al ritmo que se ha fragmentado el mercado, se muestra irrepetible a medio plazo. Es probable que nunca más lleguemos a ver a otra máquina dominando con puño férrico toda una generación y subyugando a todas y cada una de las rivales que intentaron hacerle frente antes de admitir su derrota y hacerse con mayor o menor suerte a un lado. Una máquina que compitió con Dreamcast, Xbox o GameCube. Nombres de otra época.

A su muerte, los aficionados de todas las ramas le debemos mucho. Más allá de las críticas justificadas o no a su catálogo, fue la primera consola que caló en las masas hasta convertirla en un objeto cotidiano en las casas de medio mundo junto al reproductor de DVD, la minicadena o el video en sus primeros años.

Para el recuerdo nos deja un legado de algunos de los mejores juegos de todos los tiempos. Yo me quedo con uno: ICO. Solo por él, ha merecido la pena.



Gonzalo Mauleón
Director GTM
@mozkor17

GTM



ISSN 2014-4652

Games Tribune Magazine es una publicación gratuita impulsada por la **Asociación Games Tribune Magazine**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º D, Pamplona, e inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones, Grupo 1, Sección 1 y Número Nacional 594967.



HABITUALES

ESPECIALES

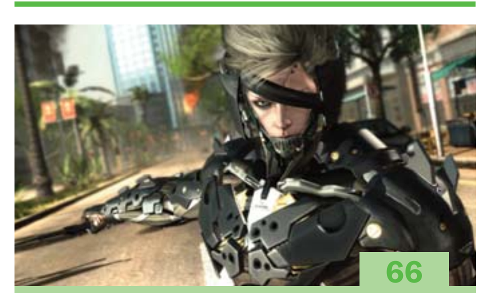






índice

AVANCES



66

MGRising: Revengance

Un MG sin Snake... ¿es posible?



70

Gears of War Judgment

La génesis de la guerra



ANÁLISIS



92

DmC

Renovarse o morir



Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

javier aguilar/andrea gil/javier piñero

Gran Turismo 5 recibe el Corvette Stingray

El simulador de coches más famoso (con permiso de la franquicia Forza) recibe, más de dos años después de su lanzamiento, un nuevo coche gratis en formato DLC. Se trata de la séptima generación del mítico modelo (también denominado C7) del fabricante americano Chevrolet. Un espectacular deportivo por fuera y por dentro ya que dispone de un diseño brutal y un motor V8 perfectamente recreados por el equipo de Polyphony Digital, con Kazunori Yamauchi al frente, como siempre nos han demostrado en otras ocasiones. Los jugadores de Gran Turismo 5 ya podemos hacerlo derrapar por la Puerta del Sol para amenizar la espera de su puesta en venta.

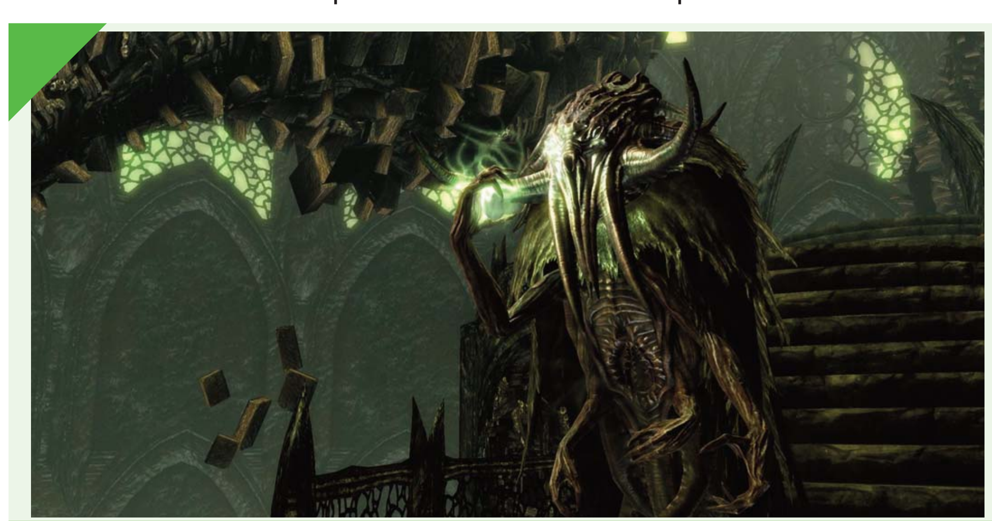
Killer is Dead es lo nuevo de Goichi Suda

Grasshopper se vuelve a aliar con la editora Kadokawa Games para lanzar un nuevo título: Killer is Dead. De esta unión ya hemos disfrutado de otra creación llamada Lollipop Chainsaw. Suda51 es el creador de videojuegos como Killer7 o No More Heroes. Suelen ser de desarrollo y ambientación "singular", pero con buena crítica y aceptación. El argumento nos presenta a Mondo Zappa, amante de los huevos pasados por agua que lucha contra el criminal Victor en un mundo futurista, con una katana y un implante cibernético multiuso. El lanzamiento está previsto para PlayStation 3 y Xbox 360, para este verano de 2013 en Japón.

Tu cuenta de Xbox Live ya puede ser migrada de región

Una vez registrabas una cuenta de Xbox Live, tu perfil quedaba automáticamente asociado a una región sin posibilidad de cambio. Pero desde ahora, los usuarios que lo deseen tendrán total libertad para realizar dicha variación. Además, desde principios de enero se ha facilitado aún más este proceso.

Debes saber que si realizas la migración, todos tus datos se conservarán. No habrá problemas con logros, ni Microsoft Points adquiridos anteriormente ni la suscripción Gold. Eso sí, otros complementos como la inscripción al servicio Xbox Music, serán automáticamente cancelados. Todo ello a través de la web oficial.



Los usuarios de PS3 parece que por fin verán la luz al final del tunel. Los contenidos añadidos de TES V Skyrim llegarán a lo largo del mes de febrero. Dragonborn, Hearthfire y Dawnguard llegarán a la máquina de Sony

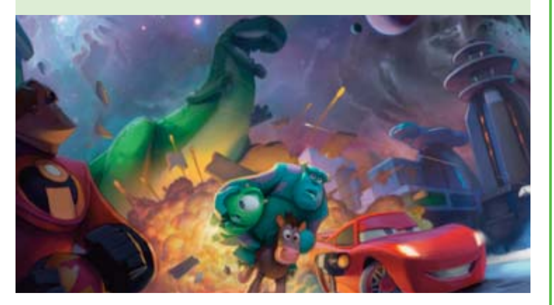


Disney ha revelado lo que hacía tiempo se rumoreaba: Disney Infinity

Su nueva y gran apuesta en el mundo de los videojuegos se trata de un gigantesco sandbox, o “toybox” como lo llaman, donde podremos construir literalmente lo que queramos, mezclando los diferentes universos de todas las franquicias de Disney.

Para ello, adoptará un sistema muy similar al usado por “Skylanders”, en el que tendremos que comprar figuritas en las tiendas que luego transferiremos mediante un accesorio al juego, y que podremos usar para movernos por lo que que crearemos nosotros mismos. Además, los personajes conservarán las habilidades y características originales de cada uno en sus universos propios, y también podrán hacer uso de vehículos y armas exclusivas de Disney Infinity.

El juego contará con multijugador tanto online como local, y ya se han confirmado que aparecerán personajes de Monstruos S.A, Toy Story, Los Increibles, Piratas del caribe o Pesadilla antes de Navidad. Será lanzado el próximo 28 de Junio para Pc, Xbox 360, Ps3, Wii U y Nintendo 3DS.



Killing Day vuelve a la palestra casi ocho años después

Corría el año 2005 cuando Ubisoft presentaba en aquel E3 Killing Day. Para ello había suministrado un pequeño tráiler de poco más de medio minuto, en el cual veíamos al protagonista empuñando un arma de fuego en cada mano (se trata de un FPS), viendose envuelto en un tiroteo dentro de lo que parecía la galería de un centro comercial. También observamos que los disparos afectaban al entorno, bien destruyendo una estatua o el techo de cristal. Quizás hoy en día, si viéramos esta demo, no nos sorprendería. Pero vista en el marco en el que se presentó debió levantar muchas expectativas.

El título llegó a ser confirmado para PlayStation 3 y Xbox 360 (recordemos que ambas acababan de ser presentadas) pero finalmente en 2006 se abandonó el proyecto. Con el paso del tiempo (en 2009) Ubisoft volvía a registrar el nombre de Killing Day, no realizando ningún anuncio sobre el lanzamiento del videojuego para finalmente dejar morir el registro comercial el pasado 2012. En el recién comenzado 2013, la desarrolladora francesa vuelve a registrar el nombre pero sigue sin realizar ningún anuncio al respecto ¿A la tercera va la vencida por fin?

Habrá edición limitada para Dead Island: Riptide

La próxima entrega de la franquicia Dead Island, tendrá su propia edición coleccionista que podrá ser adquirida a un precio aún no confirmado. Eso sí, saldrá a la venta el mismo día que la edición normal –el próximo 26 de abril- y vendrá repleta de jugosos extras.

Esta edición que se llamará Dead Island Zombie Bait Edition, incluirá: una copia del juego, un estuche metálico, una tarjeta de arte, nuevas armas y una estatua pintada a mano de 31cm de alto por 18,5cm de ancho que representará un torso femenino en bikini, sin cabeza ni brazos y que estará completamente cubierto de sangre. Una edición que desde el mismo momento de su presentación ya ha atraído las eternas voces críticas.

Injustice: Gods Among Us nos llega en Abril

La última apuesta de Warner Bros. y NetherRealm Studios, Injustice: Gods Among Us, ya tiene fecha de lanzamiento oficial. Según ha anunciado Warner, el próximo 19 de Abril podremos ya hincarle el diente a este juego de lucha con los mayores superhéroes de la factoría DC.

Utilizando una versión mejorada del motor utilizado en el exitoso Mortal Kombat , NetherRealm (en su mayoría componentes del equipo que hizo los Mortal Kombat originales, y que también ha hecho el último) nos ofrecen la posibilidad de enfrentar a Batman, Catwoman, Flash, Superman, Linterna Verde o Wonder Woman, entre muchos otros, a tortazo limpio, en Xbox 360, Ps3 y Wii U.

Ya podemos jugar con The Cave

Si os gustan las buenas aventuras a la vieja usanza, sabed que el día 23 de Enero salió a la venta The Cave, el último retoño de Ron Gilbert, padre del legendario Monkey Island y Maniac Mansion, de la mano de Double Fine y SEGA. Un proyecto que ha dado mucho que hablar ultimamente.

El titulo se puede comprar tanto en Steam como en Xbox Live Arcade, Playstation Network y la eShop de Wii U, por 12’99 € o 1200 MSP según sea la plataform a de juego, y nos ofrece una aventura al estilo clásico donde una serie de personajes de lo más variopintos, cada uno con habilidades diferentes, descubrirán los más profundos secretos de una misteriosa y particular cueva.



Guión y dibujo : Jaume Font Rosselló

GTM Geek News:

Primero Big Picture. Ahora Steam Box

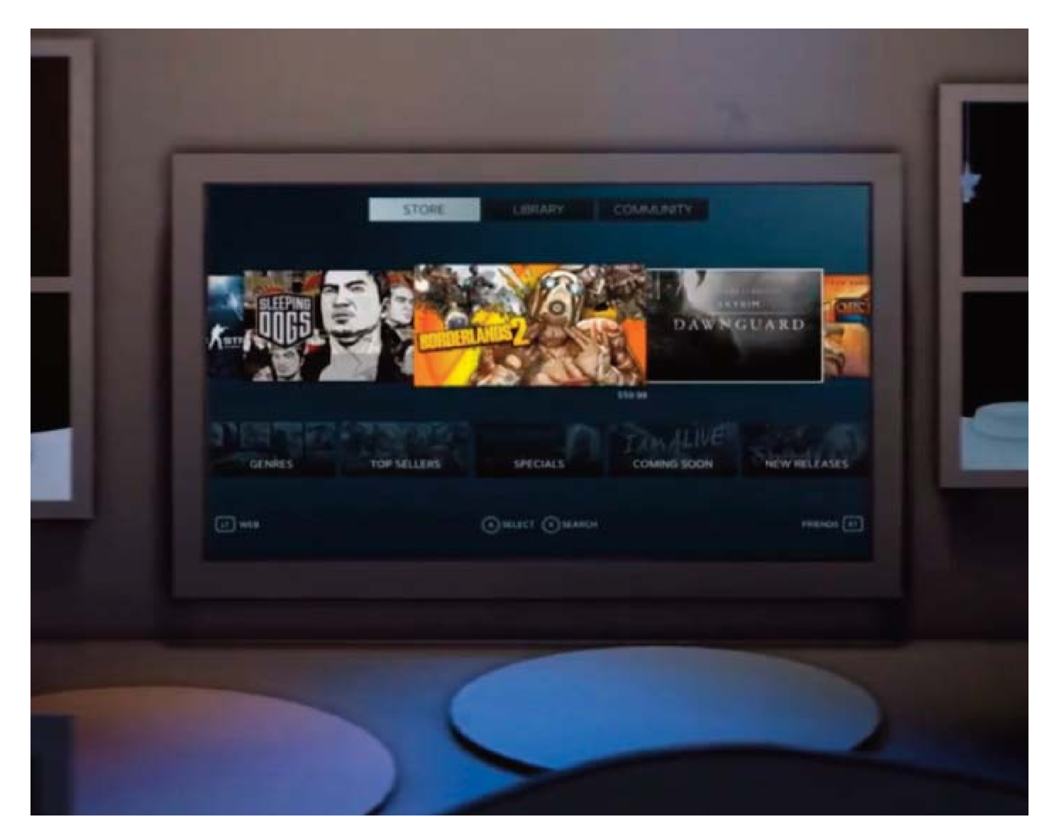
Valve confirma el desarrollo de su propio mini PC para el salón



El CES 2013 de Las Vegas nos ha servido para conocer más detalles acerca de Steam Box, el proyecto de Valve para crear su propio mini PC. Aunque todavía no tenemos datos concretos sobre configuraciones y precios, ya podemos hacernos una idea de lo que Valve y sus colaboradores preparan.

La primera noticia que tuvimos desde el CES sobre este tema fue que Valve está trabajando con diferentes fabricantes para la creación de sus propias Steam Box. Los creadores de Half Life se reunieron con diferentes compañías para tratar el tema. Una de ellas es Xi3Corporation, marca especializada en PCs de pequeño tamaño y quién anunció en la feria que ha recibido una inversión por parte de Valve para el desarrollo de una Steam Box a la que ellos llaman Piston (imagen). Con un chasis de aluminio similar en tamaño a Ouya, Piston contará con un chip de cuatro núcleos -se habla de una APU de AMD- y un disco duro de hasta 1 Terabyte de almacenamiento. Componentes como la memoria RAM podrán ser actualizados por otros de mejores características.

La idea de Valve, según reveló Gabe Newell al medio The Verge, es que lleguen al mercado diferentes configuraciones: Good, Better y Best. La primera sería una solución streaming de bajo coste que utilice tecnologías como Miracast o Grid; la segunda, Better, contaría con CPU y GPU dedicadas y sería lo que llaman "hardware controlado", es decir, Valve decide el tipo de componentes que debe llevar. Por ejemplo, recomiendan no incluir unidad de DVD para evitar que genere más calor, que la caja sea de mayor tamaño y sea más caro. La última, Best, sería lo que el fabricante quiera.



Valve también está trabajando en su propia Steam Box, una máquina que venderán ellos mismos, que utilizará Linux -sin restricciones para instalar Windows- y que incluirá su propio mando. En concreto son dos máquinas: una llamada internamente Bigfoot y la otra Littlefoot. Bigfoot está pensada para funcionar como un servidor que, utilizando una tecnología como Miracast, pueda servir la imagen a hasta 8 pantallas con 8 controladores, es decir, una LAN Party utilizando un único ordenador. Para conseguirlo esperan que la próxima generación de GPUs, la siguiente a Kepler, tenga potencia suficiente para realizarlo.

Por otro lado, Littlefoot va dirigida al mercado móvil, pero de momento solo han avanzado que en uno de sus diseños han incluido un touchpad con el que están estudiando qué es útil y qué no lo es en estos sistemas.

Siguiendo con los controles, el mando incluído con Steam Box no utilizará sensor de movimiento, pero sí sensores biométricos. En Valve lo consideran muy importante a la hora de ofrecer nuevas experiencias de juego, al igual que los sistemas de seguimiento de mirada, otra tecnología a tener en cuenta y que Valve podría utilizar.

Steam también recibirá cambios, pues Valve quiere que los usuarios creen sus propias tiendas por medio de una API. Así pues Newell se imagina que los usuarios crearán la “Tienda de Sony” o “Estos son los peores juegos de Steam”.

En resumen: no hay fecha, ni precio, ni especificaciones concretas, pero sabemos que Valve (y sus colaboradores) preparan algo más que un simple dispositivo para el salón de casa.

Mundo Smartphone:
Sonic Jump

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder



Sonic Jump conserva la estética de los juegos clásicos del erizo pero pone al personaje a saltar continuamente hacia arriba en un ascenso vertiginoso. La mecánica de juego es tan sencilla como inclinar nuestro dispositivo a izquierda o derecha para dirigir el salto hacia una plataforma u otra, en función de lo cual recogeremos anillos, activaremos power-ups (como la emblemática burbuja imán) o machacaremos badniks. Sí, badniks, porque se recuperan diseños de enemigos de las antiguas entregas de Mega Drive.

En realidad, el juego ya hizo su aparición en aquella ilusionante época de los primeros móviles con Java, pero nos llega ahora en un vistoso remake con todos los gráficos redibujados en HD, con nuevas animaciones y objetos, dos modos de juego y la posibilidad de desbloquear personajes más recientes del universo del erizo.

Con su precio actual (que además pasó a ser gratis en promoción durante unos días), su aspecto sencillo y bonito y su gran cantidad de niveles, es difícil encontrarle defectos importantes, salvo que su mecánica fácilmente puede acabar resultando repetitiva.

Sonic Jump está disponible por un precio reducido y orientado de forma descarada a los micropagos, pero los distintos objetos y personajes también pueden desbloquearse jugando, afortunadamente. Como es lógico, esta vía requerirá del mayor esfuerzo por nuestra parte.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM

PVP:





Metal Slug

Lo de SNK-Playmore en iOS es extraño. Primero un Metal Slug Touch que no gustó a nadie, luego lo retiran, luego sacan Metal Slug 3... Y ahora la primera entrega de la serie. No vamos a quejarnos, claro, porque ninguno de los clásicos de SNK nos sobra, pero esta política de lanzamientos es rara de verdad. En todo caso, como os contábamos en el análisis de MS 3 en su momento, se trata prácticamente de una rom emulada sin cambios, salvo por algunos extras desbloqueables, filtros gráficos y unos controles táctiles que no van mal, pero no son los adecuados para este tipo de juego. Muy adictivo.





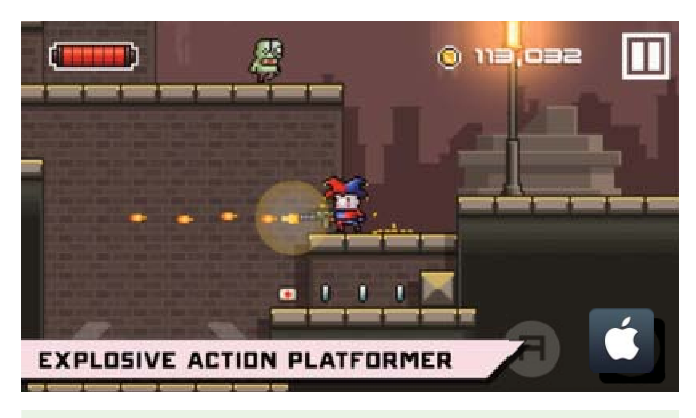
PVP:

3,99 €



Random Heroes

Sí, es parecido a Metal Slug en su mecánica básica, pero con una estética a caballo entre los 8 y los 16 bits, una simplicidad mayor y una gran cantidad de niveles ideales para partidas relámpago. Ah, y totalmente gratuito. De los creadores del premiado League of Evil, este divertido plataformas nos pone a repartir tiros torpemente para frenar una invasión de monstruos... y para de contar, porque no hace falta más. Hay cantidad de objetos y trajes disponibles por micropagos, pero también podemos conseguirlos recolectando monedas en el juego. Desafiante y divertido.





PVP:

GRATIS



Descargas digitales

SD Torneo del Zodíaco

Sleeping Dogs ha sido una de las sorpresas más agradables del pasado 2012. Surgido casi de la nada, se presentó como un título con unos mimbres tan sólidos como los grandes triples AAA de la generación. Y puestos a alargar ese idilio con el buen hacer, nos llega este segundo DLC que va a gustar sobre todo a los amantes de las películas de acción y combate que infestaron los cines de los años 70 con Bruce Lee a la cabeza.

Torneo del Zodíaco se inserta en la trama principal. En ella llegado el momento recibiremos una extraña invitación a montarnos en un ferry que nos trasladará a una remota isla donde se desarrollará el torneo. Para la ocasión y para el disfrute de los miembros más adinerados de la sociedad, Wei tendrá que verse las caras con algunos de los luchadores más prestigiosos de Asia.

Y es que más allá de una ausencia bastante cuestionable de trofeos y logros y de los 12 objetos coleccionables que debemos encontrar y que nos ayudarán a mejorar nuestras técnicas cuerpo a cuerpo, absolutamente todo en este añadido está enfocado a ir de un punto a otro combatiendo hasta acabar con el subjefe pertinente en un recorrido que no duro mucho más de 90 minutos. Aunque el desembolso tampoco es excesivo. 5€ es un peaje asumible.



PVP:

4,99€

400MSP

Retro City Rampage

Hace unos meses os anunciábamos el desarrollo de un juego con estética ochobitera y que iba a pegar muy fuerte en los próximos meses. Ese juego se llamaba Retro City Rampage. Con un desarrollo que recuerda descaradamente a los que podemos encontrar en los GTA de antaño la apuesta aterriza en las tiendas digitales de Microsoft y Sony para sus consolas. Esta semejanza no es casual. La persona que se esconde tras el proyecto es Brian Provinciano. Un desarrollador que en 2007 se empeñó en trasladar el tercer capítulo de la saga de RockStar a NES y que a la postre ha servido para sentar las bases de este otro proyecto.

Descerebrado, divertido, absurdo y en definitiva, brillante. Uno de los mayores exponentes de que no es necesario desplegar mil millones de polígonos en pantalla ni dotarlo de un guión de 65.000 palabras para concebir un juego que cumple de manera sobresaliente su función: la de divertir del primer al último minuto.

Retro City Rampage es un continuo homenaje a las grandes sagas del mundo del cine y los videojuegos. Guiños constantes, cameos, situaciones reconocibles, personajes famosos... todo ello tratado con un humor negro y gamberro. Una compra obligada y que llega con ajuste de precio por la espera.

Valoración de los usuarios

★★★★☆

Valoración de GTM

★★★★★

PVP:

11,25€

800MSP





Monográficos by GTM

David Jaffe

hakka

Jugando como los mayores

Miyamoto preguntó a Retro Studios "¿Por qué hacéis esto? ¿Por qué ponéis metralletas a los coches?" Jaffe responde a eso: "He estado muy ocupado últimamente intentando averiguar por qué los mierdakarts disparan pieles de plátano"

David Scott Jaffe (1971, Alabama) comenzó su carrera como probador de videojuegos en Sony Imagesoft. Después pasó a estar contratado por la compañía, pero Sony Imagesoft se dedicaba a publicar juegos, no desarrollarlos, así que digamos que prestaba sus empleados a otras. El primer juego en el que trabajó Jaffe fue en Mickey Mania, para Mega Drive, SEGA CD, Super Nintendo y PlayStation; salió en 1994 y fue una coproducción de Traveler's Tales y Sony Imagesoft. Él era diseñador, junto con Mike Giam, quien le acompañó en sus siguientes trabajos.

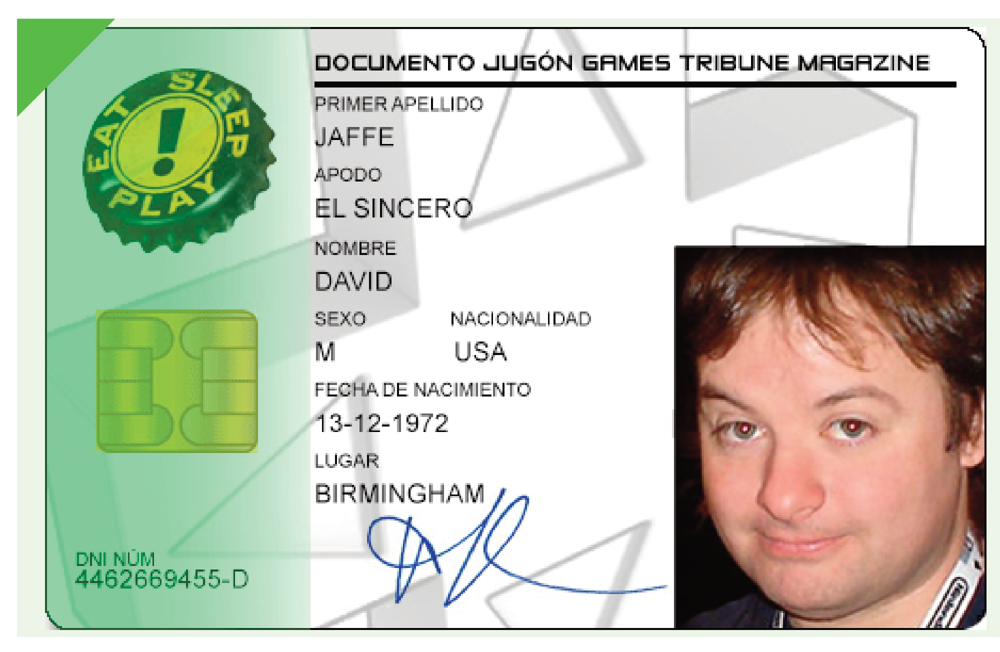
Sin embargo, por el primer juego que es realmente conocido es por Twisted Metal, para PlayStation. Para entonces trabajaba en SingleTrac Entertainment Technologies.

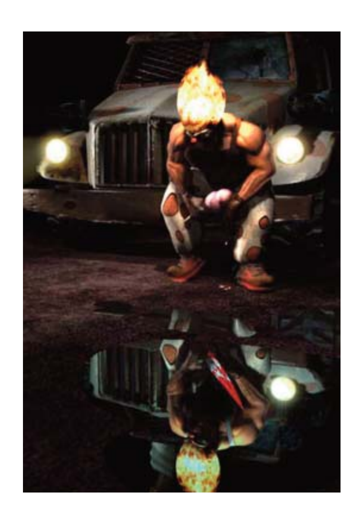
Años después comenzó a colaborar con Santa Monica, y tras Kinetica, un juego que fue más bien una prueba, dirigió God of War, el juego que le dio mayor fama.

Tras acabarlo dejó la franquicia y se fue por libre. No obstante, y a pesar de sus ideas claras y ganas de hacer algo nuevo, siempre ha estado muy atado al mercado, y tuvo que volver a hacer más entregas de Twisted Metal.

Él mismo ha declarado que no se considera bueno, ni siquiera alguien decente, pero que la experiencia de los últimos años le ha enseñado cómo hablar con el medio, algo que antes no sabía.

En varias entrevistas ha dicho que prefiere la diversión al hiperrealismo, que le interesa la interactividad con los jugadores más que la estática. Así que a la hora de contar algo opta por que el jugador tenga que hacer cosas en vez de ver vídeos. Jaffe ha dicho que no quiere hacer películas a través de los juegos, sino experiencias que hablen respetuosa y poderosamente. Cuando le han pedido que haga nuevas historias como la de God of War, ha respondido que escribiría un libro, pero no haría un juego con ello.





Lunáticos con coches

Twisted Metal

La saga nació en 1995 para PlayStation de la mano de Single Track Enterteinment Technologies, aunque en su primera entrega Jaffe no era director, sino un diseñador más.

Se trataba de un juego con aspecto adulto de combates entre vehículos. Su principal icono es Sweet Tooh, un vendedor de helados sádico, ataviado como un payaso con llamas en la cabeza.

Twisted Metal 2 (1996) ya sí estuvo dirigido por él mismo. Pero tras este, la empresa se dividió, y David, con una parte de ese equipo, formó Incógnito Entertainment, y creó otras tres entregas más de la franquicia: Twisted Metal: Black (PlayStation 2), Twisted Metal: Small Brawl (PS One) y Twisted Metal: Head-On (PSP).

En 2007 volvió a crear otra compañía: Eat Sleep Play, que tenía acuerdos de exclusividad sobre sus juegos con Sony. El primer título fue Twisted Metal: Head On: Extra Twisted Edition (PS2), y a ese le siguió Twisted Metal (PS3) el año pasado. En total han salido 8 juegos de la franquicia.

Valoraciónes





Y el Olimpo se estremeció

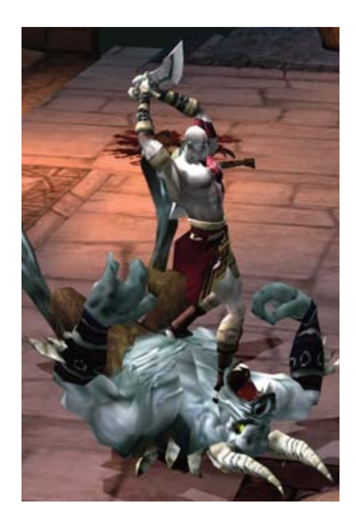
God of War

Si un juego suyo caló realmente hondo en el sector de los videojuegos fue God of War (2005). Una nueva franquicia que se gestó en el seno de Santa Monica desde 2001. Antes, Jaffe y el estudio interno de Sony crearon Kinetica, un juego extraño de carreras en patines, que más que nada sirvió de motor para lo que estaba por venir.

God of War llegó cosechando buenas críticas en cada feria que se mostraba, pero la fama realmente le llegó después, una vez que salió a la venta.

Tal ha sido la repercusión de este juego, que se pueden ver sus influencias en gran cantidad de otros títulos hasta la fecha: Dante's Inferno, Darksiders, Heavenly Sword, Castlevania LoS...

Sus grandes virtudes eran una historia épica que mostraba una nueva y brutal visión de la Antigua Grecia, una jugabilidad sólida y variada, y un sistema de combate ágil e innovador; todo ello apoyado en unas espectaculares escenas ejecutadas con Quick Time Events. Ah, y tampoco nos olvidemos de la visceralidad y cantidad de tripas que muestra. Un juego "entrañable".



Valoraciónes





95

Proyectos sin ataduras

El futuro es *free to play*

Crear una empresa como Eat Sleep Play le dejó con las manos atadas por temas de financiación y se vio obligado a producir un producto de venta más o menos segura. "Al tener una empresa nueva tienes que asegurarte que puedes tener las luces encendidas y las puertas abiertas. Y Twisted Metal era una fórmula que funcionaba, era una buena decisión de negocio".

Por enésima vez, ha dejado la compañía en la que trabajaba, porque "quiere recuperar la sensación de trabajar día a día directamente con un equipo, a la antigua usanza", y desde junio del año pasado se sabe que está metido en un título de acción en tercera persona *free to play* (F2P), y poco más. Dice que este tipo de juegos no le gustan demasiado, pero sí algunas de sus características: "No tienes que sentarte, encender tu puñetera máquina y pasar por un montón de pantallas con información legal y cargas para jugar. Sé que suena exagerado pero cuando piensas en todas las distracciones y fragmentaciones que hay en el entretenimiento hoy en día, para mí es un poco molesto".

Mientras tanto, se dedica a comentar en Twitter (@davidscottjaffe) lo que va jugando y sus próximas compras.

Fecha de salida

--/--

"Tenemos la esperanza de que ahora que uno de los desarrolladores más alabados se pasan al F2P, por fin podamos desechar la ridícula idea de que estos juegos son de baja calidad. Esperemos Jaffe puede empujar el género a alturas aún mayores".

gamesradar.com





Grandes Franquicias

DEVIL MAY CRY

dani meralho

Devil May Cry

Concebida en un principio como otra entrega de Resident Evil, Capcom acabaría convirtiéndola en una de las mejores franquicias que vieron la luz en la época Playstation 2. La reina en su género y la saga que más ha dado que hablar en los últimos meses. Para cuando tengáis el número presente en vuestro poder, ya muchos habréis podido disfrutar de su última entrega

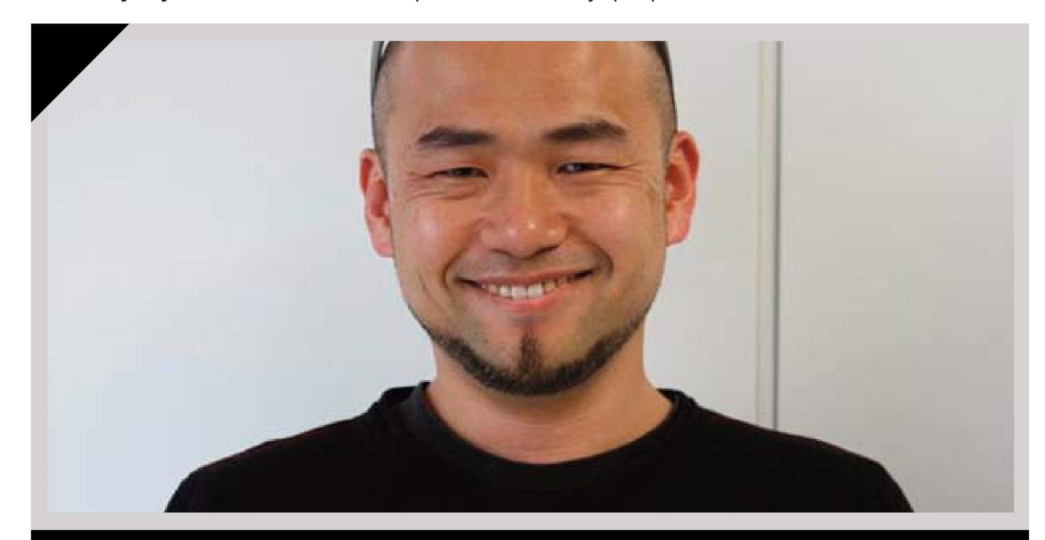
Mucho ha llovido desde aquel ahora ya lejano 2001 cuando un revolucionario videojuego llegó como uno de los títulos clave de la jovencísima **Playstation 2** recién estrenada sólo el año anterior. Para entonces la circuitería de la máquina de Sony se alimentaba en su mayor parte a base de remakes, actualizaciones o títulos demasiado parecidos a lo ya visto en su homónima de 32 bits.

Y en medio de todo eso, cuando nadie se lo esperaba, Capcom se sacó brillantemente de la manga uno de los videojuegos más emblemáticos y de la reciente historia . Su nombre: **Devil May Cry.**

Y para entender por qué la leyenda del hijo de Sparda se ha convertido con el tiempo en una de las sagas más mediáticas, debemos retrotraernos hacia su mismo nacimiento. Entonces el **segador de demonios** se nos presentaba en un juego que si técnicamente convencía, no tanto como sí lo haría en todo lo demás, que no era precisamente poco.

Con una primera entrega sorprendente, el primer DMC aguantó como pudo las críticas de usuarios y medios muy poco satisfechos con su elevada dificultad. Y a pesar de todo, fueron más de dos millones de copias las que se vendieron y que propiciaron el lanzamiento de una segunda parte mucho más casual, técnica y jugablemente inferior. Pero cuando ya todo parecía perdido y el muchacho de cabellos blancos estaba a punto de arrojar la toalla, **Capcom** volvió a afilar la punta de sus saetas con una entrega que superaba incluso al capítulo original y que por méritos propios se le considera hoy día la mejor.

Para cuando se cumplen 12 años desde el primer Devil May Cry y con un nuevo **DMC** en las estanterías, muchos nos preguntamos si este renacimiento seguirá aupándolo en su pedestal. Bienvenidos al franquicias de este mes.



El hecho de que Hideki Kamiya y el Studio 4 no participaran en Devil May Cry 2, a punto estuvo de costarle a la saga su continuación

Devil May Cry

El inicio de la saga que serviría como punto de referencia para muchos otros títulos que intentaron copiar, con mayor o menor acierto, su misma fórmula y corte.

En esta primera entrega conoceremos a **Dante**, mitad humano y mitad demonio, hijo del caballero oscuro Sparda, a quien acompañaremos en su búsqueda de Mundus, el demonio al que nuestro protagonista acusa de haber matado a su familia y del cual quiere vengarse.

Devil May Cry fue la respuesta de Capcom a la jugabilidad lenta que muchos odiaban de su otra franquicia estrella Resident Evil. Al contrario que éste, el título gozaba de una acción rápida y casi insana, que a pesar del beneplácito de los jugadores que buscaban un título difícil y complejo, fue acusado por su elevada dificultad.

Pero si por algo Devil May Cry destacó, fue por su logradísima ambientación: desde los bien cuidados jefes finales hasta la enorme variedad de enemigos junto con un más que encomiable diseño y acabado general. Sorprendente.

Un título sublime que dejaba a la altura del betún a muchas otras grandes producciones. Con puzles no muy enrevesados, algo de plataformeo y un repertorio de armas y habilidades (transformación demoníaca inclusive) que no dejaban lugar al descanso y que sin duda prometía. Todo a la sombra de unos escenarios de aspecto gótico que todavía hoy son calificados como soberbios. Con numerosas zonas secretas, extras, y un personaje carismático como pocos.

No hay palabras para describir un título que sólo se vería ensombrecido por su tercera entrega, y que a día de hoy continúa siendo objeto de culto y coleccionismo.



Plataformas
- PS2,

Año
- 2001

Director y productor
- Hideki Kamiya - Shinki Mikami

Compositor
Masami Ueda

Jugadores
- 1

Desarrolla
- Capcom (Studio 4)

Revisiones
- Devil May Cry HD Collection (PS3, Xbox 360)

Devil May Cry 2

Tras el éxito de la primera entrega, **Capcom** pronto se lanzaría a por una segunda parte. Pero el error de no haber cedido los derechos de trabajo sobre el mismo estudio anterior (Studio 4), además de otros defectos incomprensibles, lo que debería ser una secuela más que digna acabó convirtiéndose en un título muy por debajo de lo ya visto en el original.

Y es que a pesar de las novedades; dos personajes jugables y algunos nuevos combos realizados por Dante, la eliminación de muchas de las opciones que hicieron grande al primer título propiciaron que este juego pasara directamente a considerarse como el peor de toda la historia de la saga.

Con un Dante inexpresivo (o mudo según se mire), y con un diseño poco cuidado tanto en escenarios como personajes, la imposibilidad de que se premie al jugador mejorando las habilidades o movimientos de los protagonistas, confieren a esta segunda parte el título de "oveja negra" para los expertos. Ni siquiera existen diferencias entre las tres espadas con las que nos haremos durante la partida, usándose todas de igual modo.

Son muchos los peros que convierten a **Devil May Cry 2** en el culpable que a punto estuvo de acabar para siempre con la saga. Un título corto al que ni la existencia de un segundo CD con Lucía como segundo personaje, añadía horas a la aventura que acabaría reduciéndose a viajar por los mismos lugares que ya haríamos con Dante en el primer compacto.

Como dato curioso, decir que fue la primera de la saga en contar con una banda sonora distribuida en CD y con su propia línea de ropa.

Con todo, DMC2 no fue un mal juego, llegando a estar en el Top de las ventas en Inglaterra.



Plataformas
- PS2,

Año
- 2003

Director y productor
- Hideaki Itsuno - Tsuyoshi Tanaka/Katsuhiro Sudo

Compositor
Masato Kohda/Tetsuya Shibata/Satoshi Ise

Jugadores
- 1

Desarrolla
- Capcom (Studio 1)

Revisiones
- Devil May Cry HD Collection (PS3, Xbox 360)

Devil May Cry 3: Dante's Awakening

Con esta tercera entrega, la franquicia volvió a tomar el rumbo que necesitaba para no desaparecer de la escena. Considerada como precuela y con el hilo argumental situado mucho antes de lo acontecido en el primer título, aquí veremos a un joven e inexperto Dante, bastante socarrón, arrogante y con muchas ganas de hablar.

Dante´s Awakening es quizás el mejor de todos los títulos hasta la fecha y una vuelta triunfal por todo lo alto de la saga. Con una banda sonora mucho más rasgada y metalera, el frenetismo del juego destroza-pulgares nos obligará a tomar de base hasta cuatro estilos de combate predefinidos tanto ofensivos como defensivos y que al final se convertirán en seis. Una forma muy acertada de hacer el juego más abierto y accesible para todo tipo de públicos.

De nuevo volvemos a los grandes y colosales escenarios de diseño gótico (si en el primero recorríamos un castillo-fortaleza en una isla, aquí lo haremos por una impresionante y gigantesca torre de tremendas proporciones). Los puzles y su añorada dosis de búsqueda y exploración están a la orden del día, y aunque serán pocos los momentos que dejemos de machacar el botón, viviremos instantes de puro survival horror.

Con una ingente variedad (y cantidad) de enemigos así como los fabulosos jefes finales que otra vez nos sorprenderan no sólo por su tamaño sino por su originalidad. Por detalles, por vestuario y diseño de personajes, parece mentira que fuera el **Studio 1** su equipo desarrollador, y fue tanto el éxito de ésta nueva entrega, que Capcom tomaría la decisión de sacar un año más tarde una versión con extras como Vergil(su hermano): la **Especial Edition**, en **PC**.



Plataformas
- PS2, Pc.

Año
- 2005/06

Director y productor
- Hideaki Itsuno - Tsuyoshi Tanaka

Compositor
Tetsuya Shibata/Kento Hasegawa

Jugadores
- 1

Desarrolla
- Capcom (Studio 1)

Revisiones
- Devil May Cry 3: Special Edition
- Devil May Cry HD Collection (PS3, Xbox 360)

Devil May Cry 4

Hace ahora seis años, Capcom llevó a las consolas de la actual generación --tras haber sido una saga que nació en **PS2**-- la cuarta entrega del carismático cazador de demonios. Logicamente el hardware de la ya moribunda máquina de Sony no podría mostrar con soltura todos los avances gráficos del momento, así que serían **PS3 y Xbox 360** las que finalmente se acabarían llevando el pato al agua.

Y lo hicieron con **Devil May Cry 4.** Un título que a pesar de los notables cambios gráficos seguía apostando por la continuación y la misma buenísima jugabilidad de la franquicia además de todo lo que hizo grande al sello Devil May Cry.

Con una dificultad algo por debajo de las expectativas, DMC 4 nos presentaba a un nuevo personaje jugable: **Nero**, mucho más devastador que el propio Dante y que obligaba al jugador a cambiar su perspectiva y estilo de juego por completo mientras hacía gala de su potente brazo-gancho.

Junto con una banda sonora magistral, a caballo entre la música orquestral y otras melodías más rockeras, el jugador volvía a recorrer enormes escenarios con la misma factura gótica de antaño. A disfrutar de los ya consabidos puzles y toda la casquería de enemigos y jefes finales que siempre había caracterizado a la saga.

Pero como con todo, el tiempo de DMC ya había pasado y algunos errores de cámara así como una inexplicable lentitud de instalación en la versión de consolas, aceleraron su destrono en pos de otro **Hack and Slash**: God of War.

Sin embargo eso es con total seguridad lo único achacable a una saga que lleva deslumbrando desde su primer juego a excepción del 2.



Plataformas
- PS3, Xbox 360, PC, iOS.
Año
- 2008
Director y productor
- Hideaki Itsuno - Hiroyuki Kobayashi
Compositor
Tetsuya Shibata/Kento Hasegawa/Akihiko Narita/Masami Ueda/Shusaku Uchiyama/Kota Suzuki/Rei Kondoh/Shinichiro Sato
Jugadores
- 1
Desarrolla
- Capcom
Revisiones
- iOS (2011)

DMC: Devil May Cry

No sabríamos por donde empezar para hablar aquí de la últimísima entrega de este año de 2013. Sin duda el **DMC** de toda la franquicia del que más se ha hablado y del que más ríos de tinta virtual se han escrito desde que la saga vio la luz en el 2001 por primera vez.

Con un apartado gráfico que más de cinco años después tampoco supone un gran cambio --en parte debido a las restricciones impuestas por el hardware de las consolas actuales-- y una jugabilidad que si para unos supone un retroceso para otros es un cambio de aires muy de agradecer, lo cierto es que DMC es de lejos el menos **Devil May Cry** y el más polémico de toda la saga.

Puede que la culpa la tenga el estudio desarrollador. Pero no es ni por sus escenarios demasiado lineales ni por la ausencia total de puzles o libertad. Ni siquiera por su carencia de extras y misiones secretas (sin duda un bonito campo al que sembrar con jugosos **DLCs**). Ni por dar por perdida la ambientación gótica que de siempre plasmó esta IP. Por nada de eso, ni por lo uno ni por lo otro. La gente ha protestado porque Dante ya no se parece en nada a quien un día fue.

Un reseteo en toda regla que hizo que toda una multitud de fieles expresaran su dolor.

Sin embargo **DMC** como hack´n´slash, sigue siendo un buen juego. Pierde de compararlo con los demás, pero llega traducido y doblado al castellano; algo que los seguidores llevaban largo tiempo esperando. Pero eso no es suficiente, y llevar el nombre de Dante a este extremo es tan beneficioso como peligroso.

¿Habrá otra entrega con un **Dante** emo en el futuro o ésta supondrá la desaparición de la saga? Sólo el tiempo dará a unos o a otros la razón.



Plataformas
- PS3, Xbox 360, PC.

Año
- 2013

Jugadores
- 1

Desarrolla
- Ninja Theory



Los devaneos de Dante

Bien como protagonista de una serie de anime allá por el 2007, o representado en un desgraciadamente inconcluso manga junto a su hermano **Vergil**, Dante ha paseado su chulería mucho más allá de la saga que le dio nombre. Diferentes adaptaciones y escarceos en otros muchos videojuegos como pulso para ver cuánto aceptaba el público al personaje, aunque siempre fuera de su verdadero elemento.

En el caso del film animado y situada la trama entre DMC1 y DMC4, lo que se había concebido como una serie, finalmente terminó con sólo 12 episodios realizados por el mítico estudio **Madhouse** y separados entre sí por una minihistoria dentro del guión principal.

Pero peor suerte correría el manga basado en la tercera parte de **Dante´s Awakening**, quien a pesar de concertar 3 tomos con la editora, acabaría por desaparecer al final de su segundo número.

Incluso veríamos al muchacho aparecer en una de las novelas de Shinya Goikeda, autor que lanzaría el libro durante el año 2002 en Japón y que haría una segunda edición para los EE.UU durante el año 2006.

Sin embargo y pese a estos pequeños líos fuera de casa, el título volvía siempre que podía a los videojuegos donde la saga había nacido. Es el caso de "**Devil May Cry 4: Refrain**" para Iphone y Ipad Touch, o de un más clásico "**Shin Megami Tensei III Nocturne**" para PS2, título en el que Dante aparecía persiguiendo al protagonista del juego por todo Tokyo con el fin de darle muerte, puesto que éste era en realidad un demonio.

En muñecos y todo tipo de merchandising (**Toycom**) , al cazador sólo le faltaba salir en sellos o llegar a presidente.

Apariciones:
- Shin Megami Tensei: Nocturne(PS2)/Viewtiful Joe (PS2)/Capcom Fighting Jam (PS2)/SNK vs. Capcom: Card Fighters DS (DS)/Viewtiful Joe: Red Hot Rumble (PSP)/Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds (360, PS3)/Ultimate Marvel vs. Capcom 3 (360, PS3, PSVita)/Project X Zone (3DS)/PlayStation All-Stars Battle Royale (PS3, PSVita)

Manga:
- Devil May Cry 3 (2 tomos de 3)

Anime:
- The Animated Series

Literatura:
The Doom Comic + novelas.

Otros:
- Devil May Cry 4: Refrain (iOS)

Inacabados:
Devil May Cry: Dance of Sparda (PSP)

Los premios a los mejores

2012 nos dejó. Y con él terminado es momento de anunciar los que a nuestro juicio han sido los mejores representantes en cada una de las categorías presentadas. Y con el recuento concluido, no ha habido grandes sorpresas. Los favoritos han arrasado en la inmensa mayoría de ellas.

Es probable que este año recién concluido no pase a la historia como uno de los mejores que se recuerdan. La crisis que asola el mundo hace que cada euro invertido esté calculado al milímetro, lo que ha desembocado en que títulos que apostaban por la originalidad y las propuestas de autor poco a poco han ido desapareciendo del panorama dejando el mercado casi exclusivamente a los grandes presupuestos y las grandes marcas. Este hecho lo podemos ver perfectamente reflejado en cómo el fenómeno indie ha sufrido un parón bastante importante si tomamos como referencia los años anteriores. No hay menos títulos, pero sí que ha habido un descenso muy considerable de su calidad. Los sobresalientes se pueden contar con los dedos de una mano. Y nos sobran.

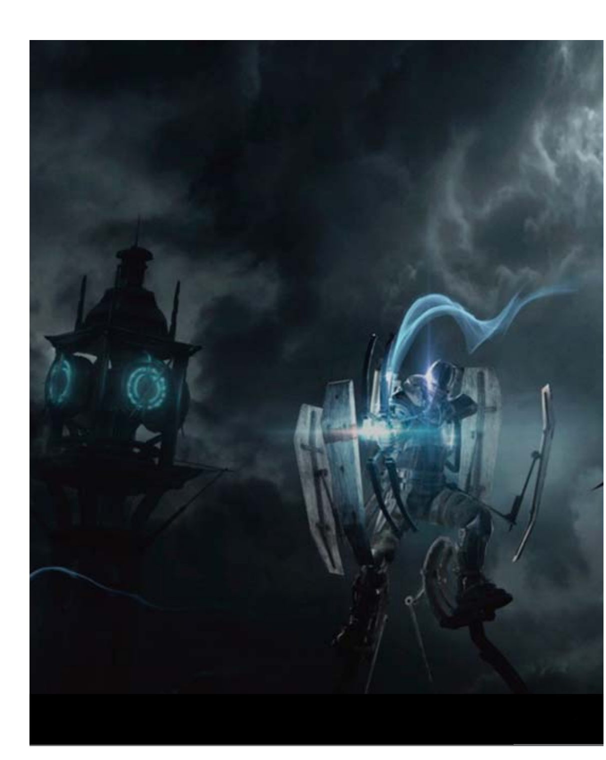
Tampoco ha ayudado en exceso el encontrarnos en estos momentos en el punto crucial en el que debe darse el salto generacional. Nintendo ya lo ha hecho, pero los juegos con los que ha llegado con WiiU no han estado por ahora a la altura y con Wii totalmente olvidada y enterrada desde que Zelda Skyward saliera al mercado.

Sony y Microsoft parece que van a esperar a este 2013 para despedir con traca final (más en la compañía japonesa) a sus respectivas máquinas con producciones propias de bastante calibre dejando este 2012 como uno de transición.

Y en estas dos aguas de meto el pie, pero no me mojo mucho, han quedado la práctica totalidad de las thirds. Muchas de ellas ya enfrascadas en los que deben ser los primeros juegos que acompañen a los lanzamientos de la próxima generación de consolas.

Pero esto no significa ni mucho menos que los ganadores no se merezcan el premio. Son los mejores del 2012, y es nuestra obligación reconocérselo.

GONZALO MAULEÓN



Bethesda Softworks vuelve a alzarse con el galardón de Mejor Juego del Año por segundo año consecutivo. Si en 2011 lo hizo gracias a un excelso TESV: Skyrim, en esta ocasión cambia radicalmente de género y lo hace como sello editor de Arkane para traernos una obra que lo tiene todo para convertirse en uno de los más importantes de la historia.

Fue en la GamesCon de 2011 cuando tuvimos constancia de su existencia. Ya entonces las ideas mostradas indicaban que al menos Dishonored no iba a estar falto de ideas. Un planteamiento muy firmo apuntalado a su vez por el buen hacer de un equipo que durante la última década ha estado presente en alguno de los títulos más importantes de la industria bien de forma directa o bien como estudio de apoyo para el desarrollo de elementos claves de los mismos. ¿A alguien le suena Ciudad 17 o Half-Life 2?

En el pasado E3 arrasó entre la crítica especializada. Y de nuevo en la complicada cita alemana de la GamesCon, consiguió un año después de su presentación al mundo alzarse con el galardón de mejor juego de la feria. Algo

Dishonored

insólito para una IP que partía de la nada.

Los pocos medios afortunados que tuvimos oportunidad de probarlo antes de su salida a la venta vimos en él que aquellas ideas que durante tanto tiempo se habían macerado en barrica de roble habían conformado un caldo de cultivo excelente. Un gran reserva que salía a la luz en el momento justo. Corvo iba a dar mucho que hablar. Y a la postre, así ha sido.

La grandeza de Dishonored es difícil de cuantificarla. A pesar de que se ha quedado a medio camino en ofrecer esa libertad absoluta que pregonaba, lo cierto es que esta historia de venganza, traiciones, magia y ocultismo que transcurre en las anegadas calles de Dunwall sí que ha cumplido con creces en esas virtudes que al final sí que han llegado.

Muy pocos peros se le pueden achacar. Y como señalamos en su momento en nuestro extenso análisis, casi todos van dirigidos hacia un apartado técnico que no ha alcanzado el sobresaliente que si presenta en sonido, jugabilidad, inmersión y en posibilidades. Un doblaje de auténtico lujo, una IA tremendamente depurada y una ambientación a la altura de los más grandes de todos los tiempos, al que solo enturbia el resultado final unos modelados no tan trabajados, un conjunto de texturas bastante justas en su versión para consolas, y sobre todo, algo que todavía ando buscando, la sombra del protagonista. No deja de ser una curiosidad.

Lo que en su momento dijimos

Ha llegado prácticamente de la nada y puede ser el mejor juego que vamos a ver de aquí a final de año. Sin innovar, es capaz de coger lo mejor de auténticas obras de arte y juntarlas con maestría bajo su nombre, a la vez dotándolo de una fuerza y personalidad asombrosas.

La aventura de Corvo y su búsqueda de venganza es una de las apuestas más brillantes que hemos podido ver en los últimos años. Es un juego que no puedes perderte. O al menos no deberías.

Valoraciónes





ACCIÓN

FarCry 3

Después de todos los problemas que hubo con el lanzamiento de FarCry 2 que lo hacían prácticamente injugable en sus versiones para consola, la franquicia adoptada por Ubisoft había pasado a un segundo plano a ojos del consumidor. Pocas esperanzas depositadas y mucho recelo por ver en qué podía desembocar esta tercera entrega a pesar de que desde la propia desarrolladora se insistía una y otra vez en que esta vez sí se había puesto toda la carne en el asador para congraciarse con el jugador.

Las palabras se tornaron en hechos cuando finalmente el juego llegó a las tiendas. Y la sorpresa ante lo que teníamos ante sí ha sido mayúscula. Por méritos propios podemos estar ante el mejor guión de este 2012. A pesar de que el punto de partida no es novedoso (chicos ricos de vacaciones en lugar conflictivo - secuestro - lucha por escapar), sí que lo es la forma de llevarla a cabo. Una historia descarnada en la que los instintos más básicos del ser humano afloran para ser mostrados de una forma tan natural que sobrecoge y abruma por partes iguales.

Drogas, violaciones, secuestros, mutilaciones, asesinatos, comercio de carne. Las dos islas son la mejor representación de un particular infierno en esta tierra. El mejor juego de acción del año en una de las categorías en las que el galardón ha estado más reñido. Borderlands 2 no se lo ha puesto nada sencillo y ha vendido muy cara su piel. Dos auténticos pesos pesados.

Lo que en su momento dijimos

Tan solo por la historia y por la forma de contarla, FarCry 3 ya se merece una oportunidad. Y si encima viene acompañado de un apartado técnico muy por encima de la media, el juego se presenta como uno de los mejores del año en su género.

La crudeza con la que se muestra no es apta para los más sensibles. Un juego que tiene ganado a pulso el +18 que luce en su portada sin paliativos. Ubisoft ha enmendado los errores que dejaron tocada a la serie con el segundo capítulo con una brillante tercera parte.

Valoraciónes


90


92

Dishonored

Tal vez uno de los puntos fuertes que deban ser destacados sea la libertad que ofrece, no sólo en la exploración, que es ya un elemento imprescindible a la hora de hacer un buen juego de aventuras; también las decisiones que debe tomar el personaje o incluso la forma de jugar.

Dentro de la exploración, sobresale el diseño de la ciudad de Dunwall. Cada detalle, los edificios, los ciudadanos, etc. Contiene muchos elementos que hacen que el jugador quiera tomarse su tiempo para echar un vistazo a su alrededor. Y esa sensación de poder explorar cuanto quieras y, sobre todo, querer explorar cuando quieras es algo muy importante en un juego de aventuras.

¿Quién no tiene curiosidad por probar nuevas formas de superar los desafíos, o se cansa de simplemente ir matando enemigos y prefiere ser sigiloso? El jugador puede “hacer lo que quiera”, elegir su propio método para superar las misiones que te presenta el juego. Esto es un detalle muy importante, ya que la rejugabilidad que ofrece es siempre algo muy positivo y, con esto, “Dishonored” consigue este objetivo.

Aunque, si tuviera que poner alguna pega, sea la acción en primera persona y el manejo de la cámara, que al principio me resultó algo confusa y complicada, especialmente durante las batallas.

Aún con esos pequeños defectos, “Dishonored” se ha alzado con el galardón con una notable diferencia sobre su inmediato perseguidor.

Lo que en su momento dijimos

Dishonored se presenta sobre unos cimientos tan firmes como para colarse en millones de estanterías de todo el mundo. Y si el mundo es justo, las ventas deben responder. La experiencia que ofrece bien lo merece. y aunque sus creadores no lo tengan claro aun, puede ser el inicio de una brillante franquicia.

Después de él, seguro que no vemos con los mismos ojos títulos los que ya hemos concluido y otros que están por venir. El 2012 lo asociaremos directamente con este título.

Valoraciónes





91

Need for Speed Most Wanted 2012

Después de un tiempo en "tierra de nadie" y tras varios intentos de cambio en busca de una nueva identidad. Ha tenido que ser Criterion quien le ha puesto ganas al proyecto, y agarrado por los cuernos al toro, para devolver a Need For Speed toda la esencia que transmitió la saga desde sus comienzos que tanto éxito le dio y, más aun, si le sumamos un corazón con la adrenalina de Burn Out Paradise. Gracias a un notable apartado gráfico y una apuesta jugable arcade tradicional, ha sabido captar y devolver a sus seguidores, ese interés perdido. Y es que la ciudad de Fairhaven y sus vehículos son toda una delicia para los amantes de las puestas de sol virtuales y los accidentes a gran velocidad. Llegando a superar todas las expectativas de los mismos. NFS Most Wanted está a la altura de los mejores exponentes de la saga ofreciendo una conducción agresiva en un mundo abierto de lo más entretenida. Si a todo ello le sumamos misiones secundarias, desafíos y el gran aliciente de Autolog 2.0. Siendo este uno de los aciertos mejor implantados, ya que nos invita y pica constantemente a superar las puntuaciones de nuestros amigos, haciendo un cóctel ganador. Y es que, si te gusta conducción a altas velocidades, con buenos gráficos y recorriendo amplios espacios, este es tu juego. Todo esto es lo que ha hecho que se haga con nuestro galardón más importante, alzarse con el premio a mejor juego de conducción del 2012.

Lo que en su momento dijimos

Después de actualizar el clásico Hot Pursuit ahora le llega el turno a Most Wanted, un título con personalidad propia pero que tras pasar por las manos de Criterion Games tiene un innegable toque a Burnout, pero sin olvidar sus orígenes.

Pocos títulos dentro de la conducción arcade ofrecen una experiencia tan divertida y desafiante como éste. Se ha renovado por completo este clásico dotándole de un mundo abierto, un sistema de control muy equilibrado y unas opciones multijugador muy estudiadas.

Valoraciónes


84


85

The Witcher 2 Assasins of Kings EE

Parecía que el género del RPG iba a quedar relegado a otras franquicias. Pero la vuelta de Geralt de Rivia de la mano de CD Projekt hace que esta IP no sea solamente uno de los mejores exponentes del género de los últimos años, sino también en uno de los mejores títulos para Xbox 360.

Encarnando a nuestro ya legendario protagonista, de los libros de Sapkowsky, el brujo cazador de demonios, esta segunda parte de The Witcher nos propone una aventura de acción y rol densa, profunda, transgresora, espectacularmente trabajada en su narrativa y que nos introduce en un universo coherente donde los conceptos de la espada y la magia cobran una nueva dimensión.

Pocas veces hemos tenido la oportunidad de disfrutar de un producto con semejante nivel de brillantez en tantos de sus apartados: su aspecto técnico impecable, una soberbia puesta en escena y una más que cuidada historia, provocan que se consiga una extraordinaria ambientación e inmersión durante todo el desarrollo de la entrega. Todo ello unido a un refinado sistema de combate que cumple con creces las exigencias de cualquier usuario y sus múltiples posibilidades tácticas, le confieren, sin lugar a dudas, el premio a juego del año de esta categoría. Premio que ha alcanzado al alzarse con solvencia frente a todos sus rivales. The Witcher 2 es, en definitiva, una joya que no debe faltar en la videoteca de cualquier jugador aficionado que se precie.

Lo que en su momento dijimos

The Witcher 2 es un título mayúsculo, una obra seria y magistral que nos narra una historia bien estructurada y nos ofrece la oportunidad de volver a disfrutar de un juego de rol adulto en todo su esplendor.

CDProject ha disipado todas las dudas que existían entorno a la conversión de The Witcher 2 a la plataforma de Microsoft. No sólo ha alcanzado las expectativas que todos los seguidores de la saga teníamos, sino que las ha superado con creces. SIn rivales en el horizonte, puede ser el RPG del año.

Valoraciónes





91

XCOM Enemy Unknown

XCOM: Enemy Unkwown ha sido considerado el mejor juego de estrategia del año, pero… ¿cuál es su secreto? ¿Qué ha hecho que haya conseguido que sea reconocido como tal?

Para explicarlo, debemos centrarnos en las batallas por tierra. Se trata de una estrategia por turnos en la que el jugador debe tener en cuenta numerosos elementos a la hora de tomar su decisión si quiere salir victorioso en la batalla; debe anticiparse a los movimientos del enemigo, tener en cuenta las habilidades y capacidades de cada uno de sus soldados e incluso saber utilizar elementos del campo de batalla en su favor.

Cada personaje tiene unas características distintas y eso hace que el jugador, ya antes de empezar la batalla, deba elegir cuidadosamente su equipo y, ya en la batalla, meditar qué acciones son más apropiadas para cada tipo. El jugador no debe confiarse en ningún momento, ya que la batalla puede dar un giro de 180° y ponerle en más de un aprieto. Esta atmósfera de tensión hará que deba plantearse más su estrategia y movimientos, teniendo siempre en cuenta todas las opciones que el sistema de juego le ofrece.

El mejor juego de estrategia de este 2012 que, con todos estos elementos, cada batalla resulta distinta y el jugador deberá idear distintas formas de derrotar a su enemigo en cada una, pensando bien cada uno de sus movimientos. Y esto, en definitiva, resulta muy positivo en este género.

Lo que en su momento dijimos

XCOM regresa tras cinco largos años de desarrollo, más otros tantos desaparecido, y lo hace por la puerta grande con un título sobresaliente que ha sabido renovarse por fuera y mantener la esencia del clásico por dentro.

Es lo que queríamos.Largo, tenso, difícil y todos los sellos de la casa están presentes, así como la alta calidad del título a pesar de menores fallos gráficos como la repetición de mapas. Aún así, esperemos que este sea el comienzo de algo enorme.

Valoraciónes





Street Fighter x Tekken

Su lanzamiento se vio empañado por la polémica de los personajes adicionales en DLC que venían incluidos en el disco. La simplicidad en sus controles para hacerlos accesibles a un público mayor tampoco fue del agrado de los aficionados a los juegos de lucha más tradicionales, pero la unión de las dos franquicias más populares y exitosas del género ha hecho la fuerza, nunca mejor dicho, y se ha sobrepuesto a sus posibles carencias de serie. El último crossover de Capcom pone a nuestra disposición luchadores en abundancia, tantos que es difícil aburrirse, salvo por el hecho de que, habiendo tanto personaje, muchos compartan técnicas, algo inevitable en este tipo de juegos. No obstante, su duración es enorme gracias a las numerosísimas combinaciones posibles que podemos hacer con ellos, y que dan resultados diferentes cuando nos ponemos a luchar.

El sistema de combate, aunque menos técnico que otros títulos de esta generación, se ve enriquecido por infinidad de combos encadenables y pequeñas innovaciones como las gemas, que permiten crear nuestros propios atajos en el control.

Habría que preguntar a muy diferentes tipos de usuarios sus razones para hacer de él uno de los favoritos del año, pero en la redacción de Games Tribune lo tenemos claro: variedad y diversión. Su argumento es ridículo, sí, pero es un juego perfecto para retar a los amigos, presencialmente u online.

Lo que en su momento dijimos

Los mejores luchadores de dos de los mas famosos juegos de lucha se dan cita en esta entrega en la que los personajes de Tekken se “acoplan” a la forma de juego de Street Fighter.

Una rapidez de movimientos brutal que parece esconder carencias de animación y una jugabilidad muy accesible para el jugador novato pero que hará recelar a los expertos. Es otro Street Fighter IV más...pero con personajes de Tekken. No es el más técnico, pero resulta muy agradecido con el jugador ocasional.

Valoraciónes


84


75

NBA 2K13

A priori era el favorito para hacerse con un galardón que estuvo peleando hace un año hasta el último momento. Esta vez no ha habido color y literalmente ha barrido en las votaciones acumulando casi dos tercios de los votos emitidos. Es justo vencedor del galardón.

Espectáculo en estado puro en una fórmula que parece alejarse del desgaste del tiempo. Cada entrega es mejor que la anterior, y su profundidad y posibilidades a la hora de plasmar un deporte como el baloncesto parecen no alcanzar el límite. Al excelente trabajo de modelación, animación y texturizado le han acompañado una plasmación casi real de todo lo que acontece sobre una cancha de baloncesto. A día de hoy el resultado nos parece insuperable. El listón ha quedado muy alto y habrá que ver qué es capaz de ofrecer el año que viene. Ellos mismos van a ser sus propios rivales. Puede que estemos ante el mejor juego deportivo que jamás hayamos visto.

Y es que apenas se le pueden encontrar peros a una entrega que ha rozado la perfección y que para colmo este año ha llegado con tres invitados de lujo: Antoni Daimiel, Miguel Serrano y Jorge Quiroga. Tres auténticos monstruos del periodismo deportivo de este país que prestan sus voces para narrarnos de una forma envidiable todo lo que acontece en pantalla.

Horas y horas de diversión en un título que puede alcanzar una duración eterna. El anillo es solo un paso hasta la leyenda.

Lo que en su momento dijimos

2K Games ha sabido aferrarse bien al trono del baloncesto y trasladar el espectáculo de la NBA a una licencia que le hace justicia. Aquí la tenemos de vuelta, y esta vez, con comentarios en castellano. Dueño y señor del género, da miedo pensar de qué pueden llegar a ser capaces si tuvieran una alternativa de nivel.

Muchas opciones de juego, mucho más realismo, mucha estrategia, mucho espectáculo y, sobre todo, mucha, mucha diversión. NBA 2K13 es, más que nunca, el rey de la canasta.

Valoraciónes





Uncharted: El abismo dorado

Lo que hace a “Uncharted: Golden Abyss” el mejor juego para portátil del año es, precisamente, que, debido a cómo está estructurado y las novedades que ofrece, sólo podía ser jugado en una portátil.

Aprovecha al máximo las características de PS VITA, ayudando a demostrar que esta portátil puede ofrecer una experiencia diferente en consolas portátiles. Centra mucho su jugabilidad en el control táctil, ya sea en la resolución de los puzles como en muchas de las acciones, como por ejemplo mover objetos o abrir puertas. Y no sólo se centra en el control táctil, sino también en el sensor de movimiento, para otras acciones como saltar en situaciones concretas o mantener el equilibrio al estar sobre una superficie inestable. Pero otro punto positivo es que el jugador no está obligado a usar este tipo de control para todas las acciones, por lo que aquellos que prefieren el control tradicional pueden disfrutar también de las aventuras de Nathan Drake sean cuales sean sus preferencias.

No sólo aprovecha las características concretas de VITA, sino que también logra una buena experiencia general en portátiles, fragmentando la historia en pequeños capítulos para que el jugador siempre sienta que avanza en la historia.

Todo esto no evita que se mantenga fiel a la saga, ofreciendo al jugador una exploración que se asemeja al primer “Uncharted”, lo que lo convierte en un título imprescindible para todo fan de la saga.

Lo que en su momento dijimos

Sony está apostando muy fuerte por el catálogo inicial de su nueva consola portátil. Como juego estrella encontramos Uncharted: El Abismo de Oro, un título de la saga más exitosa del catálogo de su hermana mayor.

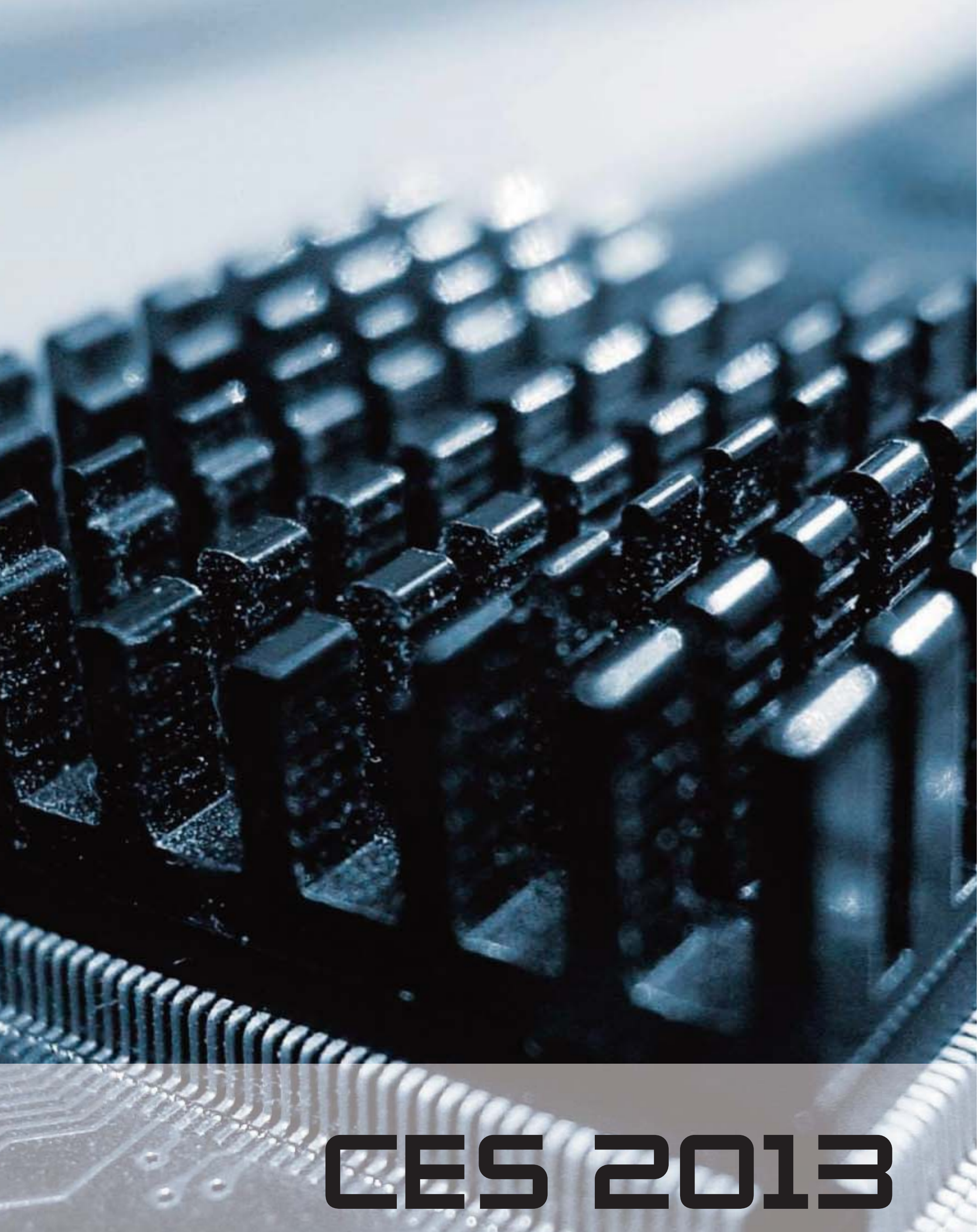
El juego ha sido dividido en capítulos cortos de forma totalmente acertada. Igual de satisfactorias son sesiones de juego cortas que largas.

En resumidas cuentas, Uncharted: El Abismo de Oro pese a no estar exento de fallos graves, es un muy buen juego de lanzamiento para Vita.

Valoraciónes


80


82



CES 2013

así será la tecnología de los próximos años

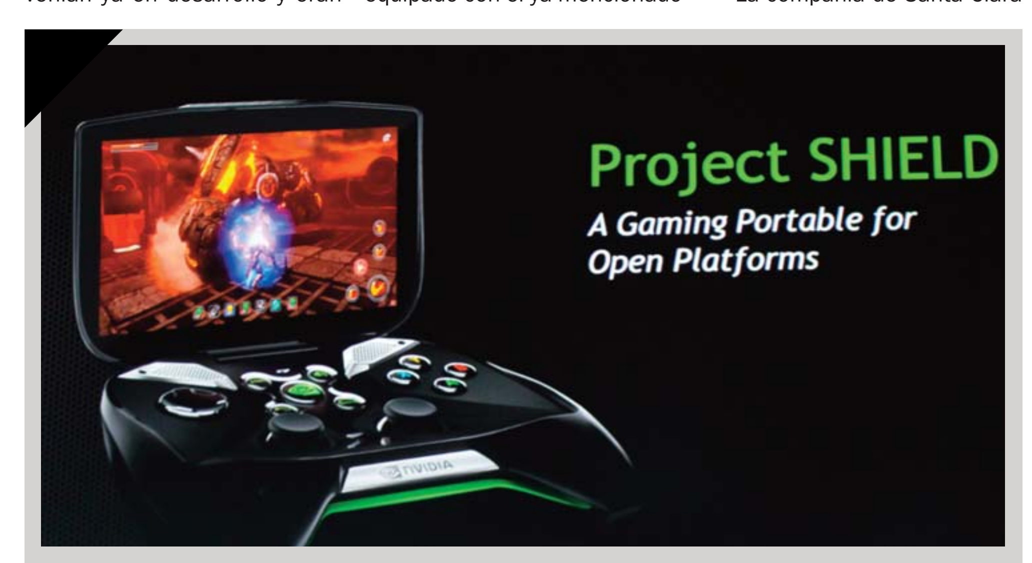
Descubriendo a los "tapados"

El evento tecnológico más prestigioso de comienzos de año, nos trajo unas cuantas sorpresas para los jugones: NVIDIA Project SHIELD, Razer Edge Tablet e Illumiroom (con persmiso del SteamBox) se presentan como alternativas o complemento a las máquinas Next-Gen de Nintendo, Sony y MicroSoft

Una vez pasado el evento tecnológico más importante de comienzos de año (CES), nos quitamos de encima la resaca producida por la inmensa ingesta de información y, después de asimilar todo lo presentado, os haremos un resumen de la parte que más nos interesa dentro de dicha feria: Las nuevas consolas o centros de entretenimiento que se presentaron como alternativa a la ya lanzada Wii U y a las que están por venir: las nuevas máquinas de Microsoft y Sony. Y es que hubo sorpresas que nadie esperaba, pero también se profundizó en otros sistemas que venían ya en desarrollo y eran conocidos. Sin más dilación comenzamos.

NVIDIA, compañía enfocada al desarrollo de chips y tarjetas utilizadas para el desempeño óptimo de videojuegos y gráficos de gran manufactura, anunció el nuevo procesador para dispositivos móviles, el Tegra 4, y una revelación que nadie esperaba: Project SHIELD, su primera consola portátil. Ésta estará formada por un mando tradicional, muy parecido al de Xbox, que va unido a una pantalla multitáctil plegable de 5 pulgadas. Soportará una resolución máxima de 1280x720 y 294 dpi. Como no podía ser de otra forma, estará equipado con el ya mencionado Tegra 4 (el cual se supone que es seis veces más potente que la versión anterior), formado por una GPU GeForce de 72 núcleos y la CPU ARM de cuatro núcleos, Cortex-A15. Ambos componentes, combinados con un quinto núcleo de bajo consumo y la tecnología de ahorro de energía PRISM 2, brindan largas horas de juego con una sola carga. Entre 5 y 10 horas para ser más precisos. Tampoco le faltarán una ranura Micro-SD, conexión Wi-Fi, salida HDMI para poder conectarla a pantallas de mayor tamaño y la correspondiente entrada de auriculares tipo jack de 3,5mm.

La compañía de Santa Clara



La sorpresa que nos dió NVIDIA fue esta consola portátil, basada en TEGRA 4 y con capacidad streaming para poder jugar a nuestra biblioteca Steam



sigue una clara filosofía en la que el videojuego es libre, abierto y flexible. Por ello, han diseñado este dispositivo portátil para plataformas abiertas y con el objetivo de que sus usuarios puedan disfrutar, cuándo, dónde y cómo ellos quieran. Por este motivo, se ha elegido una versión "limpia" de Android. Es decir, que no cuenta con esos molestos agregados que ponen los fabricantes. Dada la incorporación del SO de Google, Project SHIELD, proporciona acceso a cualquier juego de la tienda online Google Play, así como TegraZone y la implantación de Steam. Llegando a correr en sus entrañas, siempre según sus creadores, software de una calidad gráfica similar a una Xbox 360 o PS3.

El streaming también tendrá un papel destacado en la vida de tan peculiar aparato. Además de ejecutar juegos por sí sólo, función más que cubierta a través de la tienda TegraZone, Project Shield se integrará con tu ludoteca de PC a través de Steam Big Picture. De esta manera si en tu PC de sobremesa tienes una tarjeta gráfica NVIDIA GTX 650 o superior y conexión Wifi, se supone que puedes transmitir la imagen de los juegos a Project Shield y disfrutar de los mismos en ésta, mientras que la mayor parte del proceso gráfico lo está haciendo el ordenador y no la consola. Esto permitiría deleitarnos con títulos que ni por asomo podría gestionar una portátil. Esto es posible gracias a la tecnología VDI y VGX, y según NVIDIA podremos realizarlo sin apenas latencia gracias a la tecnología Kepler de las GTX serie 600. Será cuestión de ponerla a prueba con juegos que requieran una alta exigencia.

Sobre la fecha de lanzamiento, NVIDIA tiene previsto el cuarto trimestre de 2013 en Estados Unidos y Canadá, ¿es casualidad que coincida con la fecha prevista de salida de las consolas de próxima generación, cuyos rumores apuntan a que llevarán entrañas AMD? También habrá que ver el precio, del cual no se ha dado información alguna. Tan solo que no la venderá por debajo de su coste de producción, así que su rango debería estar situado entre 200-250 dólares si no quieren salirse de mercado.

Continuamos con la segunda propuesta, en esta ocasión se trata de una tablet pensada para los más jugones: Razer Edge. Para quién no lo sepa, es la evolución del Project Fiona que fue presentada en el pasado CES 2012. Razer Edge es un tablet para jugar, pero para títulos 'de verdad', a los que estamos acostumbrados los "hardcore gamer". Tiene un hardware realmente bueno y potente y funcionará con el sistema Windows 8, de forma que tendremos a nuestra disposición un amplísimo catálogo de títulos. Además, sus creadores, han preparado varios accesorios para ampliar la experiencia del usuario en la medida de lo posible.

Edge y Edge Pro nos ponen la fuerza bruta en las tablets, ahora será posible jugar a juegos de PC en cualquier lugar

Para hacerse realidad, su fabricante realizó encuestas buscando apoyo de la comunidad, preguntando si la gente estaría interesada en hacerse con una tablet para juegos, y luego qué componentes les gustaría contar en un dispositivo así. El público ha respondido, y finalmente Edge cuenta con dos modelos, uno base, Razer Edge, y otro con mayor equipamiento, Razer Edge Pro. El resultado de todo ello es un tablet de 10.1 pulgadas con un panel IPS de 1366×768 píxeles de resolución y sistema táctil capacitivo de hasta diez puntos. Pero con un hardware poco habitual en cualquiera de los dos modelos disponibles. El modelo básico, se sustenta sobre un procesador Intel Core i5-3317U de doble núcleo (cuatro hilos con Hyperthreading) y bajísimo consumo (TDP de 17 vatios) para prolongar la batería en la medida de lo posible. Tiene una frecuencia base de 1.7 GHz con modo Turbo a 2.6 y va acompañado de 4 GB de memoria DDR3 a 1.600 MHz. Destaca en el apartado gráfico, donde tendremos la integrada Intel HD Graphics 4000 pero también una NVIDIA GT 640M LE dedicada y, para culminar este equipamiento, 64 GB de capacidad de almacenamiento a través de disco sólido (SSD). Por supuesto dispone de Wifi y Bluetooth 4.0, cámara frontal, certificación de sonido Dolby, un puerto USB 3.0 y conexión de audio de 3.5 milímetros.

Ahora bien, si no estamos contentos con este equipamiento, Razer pone a nuestra disposición la opción vitaminada: Edge Pro. A la que se le hace un cambio en las entrañas con un procesador más potente, el Intel Core i7-3517U de tipo ULV (1.9 GHz con Turbo hasta 3.0, TDP de 17 vatios), acompañado con 8 GB DDR3 y un SSD de 128 o 256 GB.

Lo que diferencia a esta del resto, es que contara con 3 accesorios bastante interesantes, los cuales son: Un dock con batería, que además contara con múltiples entradas USB, HDMI y conexión de auriculares y micrófono. Un teclado, dándole la función de un portátil. Una especie de carcasa con joysticks y botones, para transformarla en una consola portátil. Y por último, la posibilidad de poder conectarle un mando propio de la marca: Sabertooth. Un pad similar al de la Xbox 360 (parece que Microsoft ha realizado el mando perfecto).

Como ya os hemos comentado antes el sistema operativo será Windows 8 en su versión x86. Algo que no se ve en ningún otro aparato similar, lo que hace que tenga las mismas funciones que un PC.

Y esto, ¿cómo se llama? Pues nada más y nada menos que $1.000 para la versión básica y $1300 para la versión Pro. A parte hay que sumarle los periféricos si queremos tener nuestro "juguete" al completo: Gamepad Controller for Razer Edge: 250 dólares, Keyboard dock: 200 dólares y Docking Station: 100 dólares. La fecha prevista para el lanza-



OUYA dio el pistoletazo de salida y Google se frota las manos

Android, ese Sistema Operativo libre que comenzó para telefonía móvil, ha sido el elegido para la gran mayoría de consolas que saldrán este 2013. Abanderado por OUYA, la cual ha querido desmarcarse por las demás y ha optado por un sistema 100% abierto, supuso el inicio de esta nueva oleada de sistemas de entretenimiento. Y viendo el filón, ya han empezado a aparecerles competidores.

En este mismo rango podemos encontrar Game Stick, la cual tiene el mismo concepto de OUYA, mismo sistema operativo y mismo método de financiación, Kickstarter. Pero a un precio algo menor. Y, seguramente, viendo el éxito que ha tenido, no será el último producto que veamos con estas características.

NVIDIA sin embargo, se desmarca apostando por un hardware mucho más potente y de corte más versátil. Así pues, puede ser un sistema portátil o engancharlo en cualquier TV o monitor. Pero eso sí, el precio será mucho más elevado que las anteriores.

Con todo ello el mercado contará con una buena variedad de consolas que contarán con un denominador común: Android. Y, viendo cómo se las gastan los chicos de Mountain View, la difusión del mismo se puede extender como una tela de araña en los próximos dispositivos que se vayan anunciando. Ya consolidados como sistema predominante en telefonía móvil y tabletas, su integración va más allá e incluso hemos podido ver algunos prototipos de cocinas que ya lo incorporan. Ahora le toca el turno a las consolas, y creemos que son capaces de conseguirlo a medio o corto plazo.

Veremos cómo evoluciona todo esto, pero la cosa no pinta mal en el tema de opciones para los usuarios. Cuanto más oferta, más posibilidades.



miento de tan monstruoso equipo, está preparada para el primer trimestre de 2013, aunque parece que inicialmente sólo para Estados Unidos.

Y terminamos con la tercera propuesta, en esta ocasión no se trata de una consola sino un concepto de Microsoft para mejorar la experiencia a la hora de disfrutar de los juegos que estén disponibles en su máquina de sobremesa. No queda claro si será posible disfrutar de esta tecnología en la próxima consola de la compañía.

La innovación de la empresa fundada por Bill Gates funciona gracias a la tecnología de Kinect, que analiza la geometría de la sala y permite que las imágenes que salen del proyector se adecuen a las dimensiones de la misma, convirtiéndola en toda una experiencia de entretenimiento. Así pues, el proyecto de Microsoft Research pretende que la experiencia jugable no se limite al televisor, sino que se amplíe hasta las paredes de la habitación haciendo que se aumente la visión periférica del mismo. Aparte de esto, también es capaz de de crear efectos de inmersión según lo que vaya apareciendo en la pantalla. De esta manera, si está nevando, veremos representados en la sala la caída de los copos nieve como si estuviéramos dentro de ese escenario o, si por el



contrario, nos atacan con un lanzallamas, el fuego inundará el espacio en el que estamos. De esta manera se consigue que el mundo que estamos viendo en la pantalla salga del televisor y sumerja nuestra habitación en él.

Sin duda la experiencia jugable se verá incrementada de manera exponencial, dando un pasito más a la realidad aumentada. Si esto se llegase a ver de manera doméstica en un futuro muy cercano, esperemos que en la Next-Gen, no habrá nada que nos consiga despegar del sofá, silla o cualquier "artilugio" que nos sirva para jugar en una posición de larga estancia. Lástima que, por el momento, estemos únicamente ante una prueba de concepto, de la que dispondremos de más datos en la conferencia ACM CHI 2013 que tendrá lugar a finales de abril en París.

Como resumen a todo esto, podemos llegar a la conclusión que el futuro de los "jugones" está en un punto en el que habrá dispositivos para todos los gustos. En un mercado cada vez más competitivo, las compañías de hardware tienen que ir innovando para ofrecer un producto que se desmarque de los demás y entre en una parcela en la cual los rivales no estén consolidados. Y si lo están, intentar desbancarlos con una propuesta mucho más completa. Aunque la vía para lograrlo difiere según las estrategias mostradas. Unas optan por algo más económico y otras por una opción de mayor precio pero con especificaciones más potentes.

Primero Kinect, ahora IllumiRoom, MS quiere que formemos parte de los juegos, dando un pasito más a la Realidad Aumentada, habrá que ver el precio

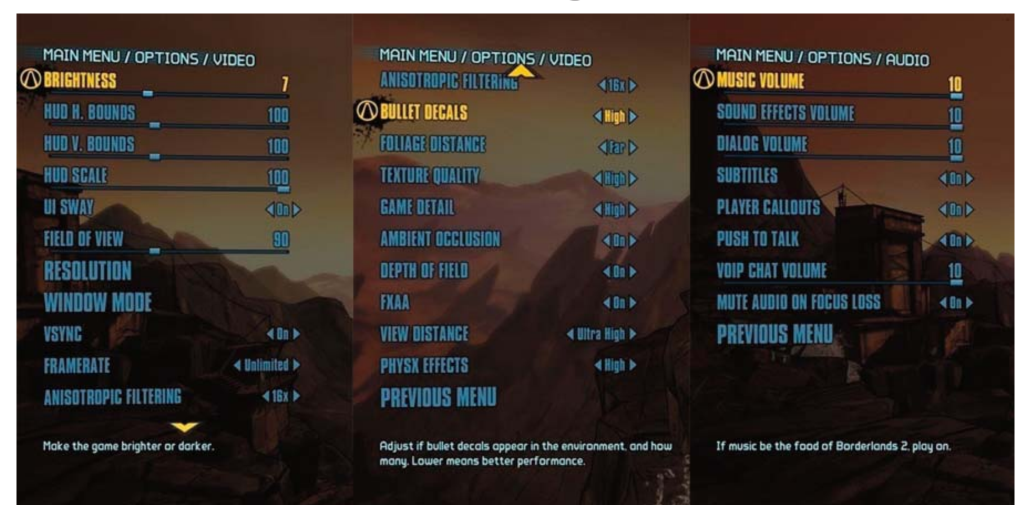
Veremos en qué queda todo esto, algo que, que como siempre, puede llegar un a ser un top ventas o darse un castañazo de campeonato. Por no hablar que todas estas opciones, a excepción del IllumiRoom de Microsoft, tendrán que competir con la propuesta de Valve. SteamBox pretende hacer un hueco en el exigente mercado actual. Y por supuesto, contando con las "clásicas" sobremesas de Nintendo, Microsoft y Sony. Sin olvidarnos de las últimas propuestas "Android" de bajo coste como OUYA o Game Stick que llegarán con un precio de 99$ y 79$ en los próximos meses y que ya han suscitado un gran expectación entre los consumidores de medio mundo.

Con todo lo expuesto en este artículo, podemos asegurar que la batalla y las opciones son de una magnitud considerable. Con alternativas para todos los gustos y fragmentando, más si cabe, ese pastel tan codiciado como es el mundo de los videojuegos.

jorge serrano



Opciones de configuración

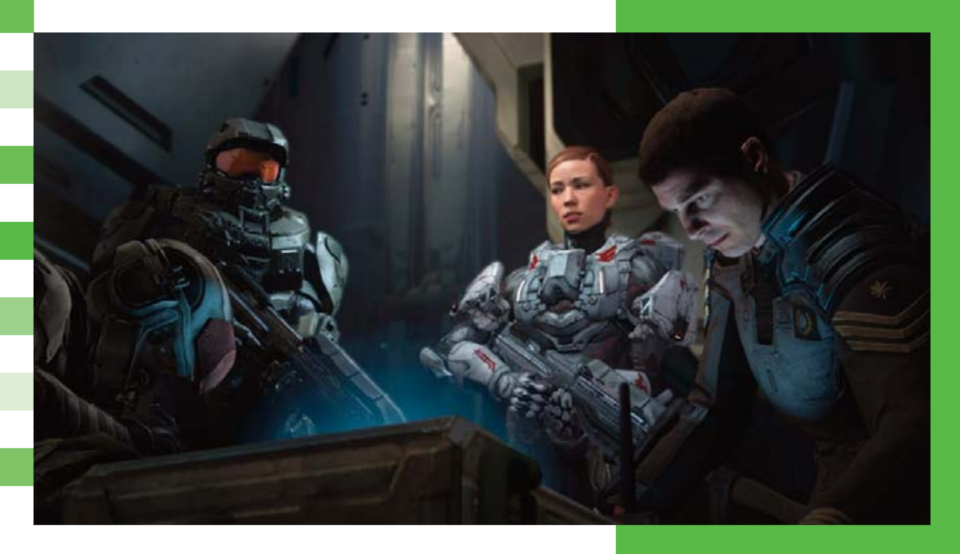


Cuando hablo de opciones de configuración, no me refiero a la posibilidad de modificar los parámetros técnicos que incorporan los títulos de PC, ya que entiendo que estos menús cumplen la necesaria función de adaptar el juego a las prestaciones del hardware de manera que el rendimiento se mantenga en niveles aceptables

La configuración técnica (resolución, antialiasing, etc.) contribuye, por tanto, a ampliar el mercado potencial de un juego sin alterar por ello su diseño y, en este sentido, encuentro lógico y razonable que exista.

Aquellas opciones de configuración que sí afectan al diseño y, por tanto, condicionan en cierta medida la jugabilidad propiamente dicha, me suscitan en cambio, cierto recelo. La posibilidad de ajustar determinados parámetros del juego a gusto del usuario es algo que existe desde hace muchísimos años, pero de un tiempo a esta parte parece estar más en boga y las opciones que ofrecen estos menús son cada vez mayores. Posiblemente la más primitiva y elemental sea la de invertir los ejes X e Y o quizás la facultad de ajustar el nivel de dificultad, pero existen muchas otras. En la saga Silent Hill es posible, por ejemplo, graduar el reto tanto para la acción como para los puzles. Hitman Absolution, título que he finalizado hace unos días, ofrece por su parte un abanico nada desdeñable: velocidad visual, puntería asistida, mostrar tanto a los enemigos como sus recorridos e, incluso, la opción de resaltar pistas. Si reflexionas un momento probablemente recuerdes juegos en los que es posible modificar la posición de la cámara, destacar aquellos objetos con los que es posible interactuar, activar o desactivar ayudas o la posición de los objetivos en el mapa, establecer o no munición infinita, graduar el respawn de enemigos y un larguísimo etcétera.

En principio cabe pensar que cuantas más posibilidades ofrezca un juego en este sentido tanto más versátil será y, por tanto, mejor podrá adaptarse a los gustos y preferencias personales de cada usuario. En consecuencia éste podrá disfrutar de él en mayor medida y, al fin y al cabo, eso es lo que importa. Sin embargo uno, cuando entra en el menú de configuración y comienza a toquetear las diferentes opciones, no puede dejar de preguntarse: ¿A qué voy a jugar? ¿A un juego que ha diseñado un grupo de personas o a uno que estoy terminado de diseñar yo mismo? Evidentemente nunca es posible sacar los pies del tiesto. Las opciones de configuración no dejan de ser una serie de variables que brinda el estudio para que puedas manipularlas, pero en todo momento has de atenerte a ellas. Pese a ello, no es menos cierto que esa



personalización repercute en mayor o menor medida en la experiencia de juego.

Recuerdo que la sensación de soledad y hostilidad que transmitía Metroid Prime (Gamecube, 2003) cambiaba radicalmente -para bien- cuando desactivabas el sistema de pistas. Probablemente no haya en el mundo nada más temeroso que el dinero y es evidente que cualquier industria, dedicada o no al entretenimiento, que se mueva en grandes cifras procura por todos los medios a su alcance dar en el clavo. Detrás de gran parte de los estrenos cinematográficos, por citar un ejemplo, existen estudios de mercado, productores de afilados colmillos, pases previos para amoldar el celuloide a las reacciones del público y, en definitiva, una gigantesca maquinaria de marketing dirigida a ajustar al milímetro cada detalle de la producción con objeto de minimizar el riesgo de la inversión, pero, en cualquier caso, alguien ha de decidir en última instancia cuál es la película que se estrena. Ese resultado será y no otro, fruto único e irrepetible de una tensión, afortunada o desgraciada, entre ambiciones empresariales, aspiraciones a estatuilla, presiones de despacho y vanidades artísticas, el que se proyectará en la sala y el que será juzgado como obra maestra, morralla infecta o medianía olvidada en cinco minutos.

En cambio, en el ámbito del entretenimiento electrónico, debido a las posibilidades interactivas que ofrece el medio, esto no sucede exactamente así, y cada título incorpora la posibilidad de que el usuario termine de esculpirlo para acomodarlo a sus predilecciones. Considero que cada opción de un menú de configuración encierra en el fondo un acto de cobardía por parte del estudio, que prefiere no mojarse y delega en el jugador la toma de una serie de decisiones de diseño. Si bien es legítimo el propósito económico de llegar a la mayor cantidad de público posible, no es menos cierto que la creación de un producto a la carta es algo que no garantiza lo mejor y, hasta cierto punto, puede ir, incluso, en menoscabo de las señas de identidad de la obra.

Puestos a tratar de compatibilizar ambos planteamientos -el mercantil y artístico- una solución podría consistir en implementar dentro del menú una opción que contenga aquella configuración que proporciona una experiencia lo más fidedigna posible a lo que el diseñador tenía en mente. No se me escapa que esos parámetros puedan venir dados por el nivel de dificultad normal y el resto de opciones por defecto, pero tampoco el hecho de que sólo comprendí al personaje del Jefe Maestro cuando empuñé el pad en Legendario. Fue entonces cuando todo cobró sentido

javier lezón (j)
podcast game over

La Tribuna (I)

Se apagó el micro para ultimONivel



Daniel Tirador

Redactor de GTM

El pasado 3 de Noviembre de 2012 tocó a su fin uno de los programas o podcast de radio con más solera del panorama videojueguil. ultimONivel dice adiós

En la actualidad y gracias a las nuevas tecnologías, nos encontramos en un momento en el cual, cualquier persona que tenga una idea puede lanzarla al público masivo casi sin despeinarse. Con disponer de un micro, un ordenador y buenas dosis de morro y conocimiento del medio, puedes tirarte a la piscina y probar suerte en esto de las ondas. Y es que ya no nos tenemos que limitar a sintonizar nuestro transistor como hacíamos en la época de los '90 buscando viejos conocidos como Game 40. A día de hoy tenemos de todo al alcance de un click.



Independientemente, no es oro todo lo que reluce y debido a ello, nos encontramos con incontables productos de dudosa calidad, tanto técnica como humana, entremezclándose con otros que sí que la tienen.

Pero dejémonos de hablar de forma general y centrémonos en un grupo de "artistas" que durante años amenizaron nuestras vidas jugonas con sus voces, sí, estoy hablando del staff de Ultimonivel u "ON Team", como cariñosamente se les conocía.

Fue allá por el año 2003 cuando un grupo de amigos deciden iniciar un proyecto ilusionante, Montcada en Juego, un programa que se emitiría ininterrumpidamente hasta el 21 de junio de 2006 donde se reinventaría como el actual ultimONivel.

Con la emisión del 4x25 en directo desde el Salón del Manga de Barcelona, se despiden para siempre

Samuel Snake, David Freeman, Maneo, Fukuy, Yuri, Sefirot.... un grupo de locutores que durante las cuatro temporadas que se emitió el programa, consiguieron algo que a mi modo de entender, nadie en el panorama actual ha conseguido. Llamarlo simbiosis, conexión, feeling o como sea, pero lograron con-



quistar al público, a miles de oyentes repartidos por el globo, hasta hacernos sentir como una verdadera familia. Si conocéis los programas que emitieron, seguro que esbozaréis una sonrisa, sino, correr como alma que lleva el diablo a escuchar algunos de sus programas más hilarantes y emotivos.

El programa tenía una estructura, tal vez hoy reconocible, pero que gracias al toque personal de cada uno, lograba una inmersión total. Desde su música de opening y ending, la mejores composiciones que he escuchado, hasta los análisis, que eran verdaderas deconstrucciones de los juegos, puntualizando cada detalle, pero sobre todo locutado con un énfasis e ilusión que no hacían más que contagiarte hasta límites insospechados. Quizá, una de las emisiones que recuerdo con más cariño, fue aquella en la que escenificaban un viaje en el tiempo, recorriendo épocas pasadas en las que los bocatas de Nocilla y las monedas de cinco duros reinaban en nuestro país. Sencillamente sublime.

Lamentablemente, todo en la vida tiene un final y el de ultimONivel ha llegado. Tras de sí, una estela de programas a cada cual más bueno y que todos los oyentes guardaremos como oro en paño.

Cada uno de los integrantes está involucrado en un nuevo proyecto, sus voces no se perderán, estén donde estén siempre será "desde la pasión y el respeto por los videojuegos".

Ultimonivel no acaba con el cierre del podcast. La página web y su comunidad sigue y seguirá viva gracias a la dirección de Maneo

La Tribuna (II)

Valve y su Barebone



Dani Meralho

Redactor de GTM

Half Life, Left 4 Dead, Team Fortress, Portal, Counter Strike, Steam, etc. A Valve le va muy bien; demasiado bien. Tanto, que ahora se atreve con el mercado de consolas

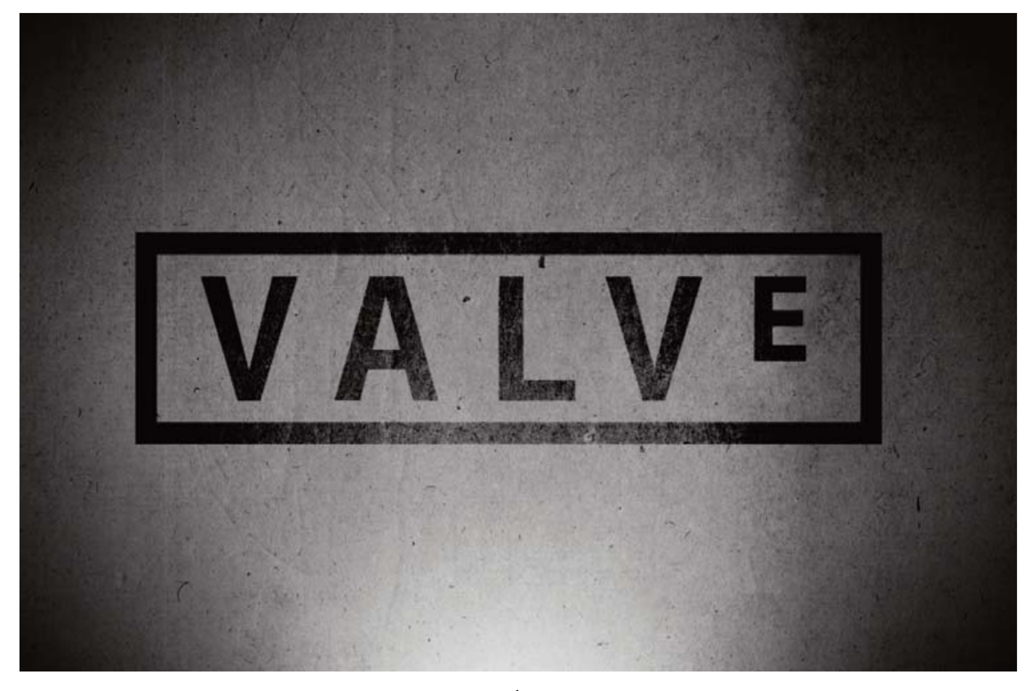
Y aunque la idea en sí es muy buena, intuyo un resultado no muy tentador. Además, si de algo sabemos los compradores habituales, es que las empresas que diversifican sus productos no acaban destacando por la calidad de éstos sino por convertirlos en algo genérico. Un camino que **Valve** parece empeñado en recorrer.

Al margen de si esta consola será un rotundo fracaso o no, la intención de la desarrolladora del señor **Newell** promete de cualquier modo desestabilizar el monopolio del sector comandado por grandes corporaciones como Sony o Microsoft. En espera de más confirmaciones, lo poco que sabemos de ella es sin duda bastante halagüeño. Pero aunque la teoría es ciertamente muy llamativa, a la hora de la verdad existen varios puntos a tener en cuenta por el posible comprador. Y es aquí donde tenemos que girar la vista hacia la comunidad usuaria de **PC**, quien asiste asombrada ante la reacción más que positiva de los jugadores de consolas. Muy lógica por cierto, ya que la alternativa que Valve propone se les presenta como una fórmula abierta, con precios mucho más ajustados a lo acostumbrado en consolas y un parque de títulos inmenso como pocos, además del buen hacer demostrado por la compañía. Digamos que, los creadores de la saga **Half Life** acaban de lanzar un bote salvavidas al vasto y proceloso océano en el que se encuentran ahora sumergidos este grupo de usuarios.



Aunque la teoría es muy llamativa, a la hora de la verdad los Pceros deberán tener varios puntos en cuenta

Pero aún depositando toda mi confianza en este nuevo proyecto, también tengo que decir que desde mi punto de vista como jugón de **PC**, la idea de



hacerme con ella no me convence absolutamente para nada. Porque seamos claros; lo que la desarrolladora intenta introducir en el mercado no es otra cosa que un pequeño **miniPC**. Con todas las ventajas de dicha plataforma además de apoyarse sobre la tienda digital de **Steam**; estable, inmediata y sencilla. Fácilmente accesible incluso para el usuario menos experimentado y desde el primer momento. Salvo por ciertas taras derivadas de la distribución digital, lo único que deberá preocupar al jugador será disponer de espacio suficiente en el disco duro y la tarjeta de crédito preparada para usarla.

Puede que al final de todo éste sí sea el futuro por el que pasarán las plataformas de videojuegos de aquí en adelante. La estrategia con la que Valve acaba de comenzar el año supone un potente y sonoro puñetazo sobre la mesa de sus más directos contrincantes. Y es esa misma competencia la que ya empieza ahora a cerrar filas temiendo que le arrebaten su trono. Y seguramente sabiéndose ya derrotada, antes de la salida de la próxima generación de máquinas empezará a mover fichas en su favor. ¿Veremos entonces como por fin el carácter cerrado en el que hasta ahora han basado su truculento negocio toma otros derroteros? ¿Se aliarán **Sony y Microsoft**? Nunca se sabe, pero suceda lo que suceda, digital o no, en la nube o con los pies en tierra. Si es deValve, bienvenido sea.

Con la nueva consola de Valve, lo único que deberá preocuparnos, es tener suficiente espacio en el disco duro y dinero en la tarjeta

SE LATAM Game Contest 2012 (II)



A veces el mejor premio en un concurso es el de haber participado. Este es el caso del equipo La Cosa Entertainment, que con su juego Klaus resultó Ganador de Excelencia (segundo puesto) de esta competencia. ¿Quieres conocerlos un poco más?



Recordarán que en el número anterior hablamos del concurso de Square Enix en Latinoamérica. Este evento que nació de las mentes de esta distribuidora con el fin de encontrar talentos del desarrollo de videojuegos mobile en estos lares, movilizó a más de mil equipos que presentaron sus ideas. El primer puesto fue para Poltergeist, del cual hablamos el número pasado con una entrevista a sus creadores.

Pero otro de los ganadores de esta competencia fue Klaus, juego al que confieso he dedicado varias horas antes de escribir esta nota. Se trata de una aventura de plataformas desarrollada por Victor Velasco, Ginaris Sarra (Tukeke) y Alessandro García, integrantes del equipo venezolano La Cosa Entertainment. Ellos consiguieron un premio a la excelencia, con la importante cifra de u$s10.000 como recompensa. "*Fueron 4 largos e intensos meses de trabajo que se vieron recompensados*", sostiene Victor. "*Debemos agradecerle a los distintos medios que nos promovieron, como la Universidad Metropolitana. A medida que recibíamos feedback de los usuarios, íbamos colocando actualizaciones que mejoraban la experiencia de juego. El anuncio nos pareció genial y nos impulsó a dedicarnos a lo que queremos*."

El lanzamiento del concurso,

A 2 semanas para terminar el juego, a dos de sus miembros les robaron los portátiles donde se encontraba el grueso del trabajo



en abril del año pasado, se topó con un Victor más que predispuesto: "*Yo me enteré del concurso apenas se hizo público. Quería participar, así que empecé a analizar las plataformas disponibles, al final me decanté por Android por la libertad que te ofrece para desarrollar. Luego de varias discusiones con amigos, tenía bien claro el concepto del juego que quería hacer*".

Poco tiempo después, Victor puso manos a la obra: "*Desarrolle un prototipo y un arte preliminar. Sin embargo, faltando 2 meses para la entrega del juego, me di cuenta que no iba a poder terminar el diseño de los niveles y el resto de las tareas que faltaban. Fue en ese momento cuando logré conseguir el apoyo de Tukeke y Alessandro.*"

El trabajo en equipo, indispensable, tocó a su puerta, y con él sus ventajas y desventajas: "*Reunirnos era bastante difícil, ya que yo trabajaba mientras que Tukeke y Alessandro estudiaban. Entre los tres decidíamos las mecánicas que usaría cada mundo y mientras ellos diseñaban e implementaban los niveles yo iba terminando el arte, realizando la música y afinando la programación del juego. Cada quien era supervisor de todo, cuando ellos finalizaban un diseño yo lo jugaba y hacíamos correcciones, y de la misma forma ellos me ayudaban a corregir el arte, la música y la jugabilidad.*

Justo cuando faltaban 2 semanas para terminar el juego, lamentablemente a Tukeke y a Alessandro le robaron sus laptops: ese fue un golpe muy grande para el desarrollo del juego. Sin embargo, logramos reponernos y enviamos el juego creyendo que teníamos un material de calidad aunque sin muchas esperanzas. Pasaron los meses y recibimos la noticia de que habíamos quedado entre los 8 finalistas del concurso, nos pareció increíble y estábamos felices... pero también teníamos que corregir una gran cantidad de bugs, y como éramos un equipo pequeño, fue una pesadilla. Finalmente pudimos ajustar los detalles requeridos para llegar a la votación."

Les preguntamos a los chicos de La Cosa Entertainment (de izquierda a derecha, Victor, Tukeke y Alessandro) cuáles fueron sus juegos favoritos entre los rivales del concurso. La decisión fue unánime por parte de todos los integrantes del equipo: "*Sin duda, Poltergeist. Creemos que a pesar de lo corto del juego, tiene mecánicas interesantes que pueden dar cabida a un juego bastante completo. Nos agradó mucho que Square Enix eligiera ideas originales, y su decisión no se sostuviera en los gráficos. Pudimos ver juegos muy divertidos y dinámicos. Fue un placer haber competido con diferentes juegos tan atractivos.*"



- Queremos saber un poco sobre Klaus ¿En qué consiste?

Alessandro Garcia: - Klaus es un juego del género plataformas/puzzle 2D. El personaje se encuentra atrapado en un sótano y no recuerda quién es, ni dónde está. De pronto nota que tiene la palabra “Klaus” escrita en su brazo. El objetivo del juego es ayudarlo a salir del sitio en el que se encuentra atrapado y al mismo tiempo, descubrir la verdad sobre su identidad.

Creemos que uno de los puntos claves de Klaus son sus controles: Queríamos hacer un “plataformas 2D” sin botones en la pantalla debido a lo frustrantes que resultan ser, por lo que tuvimos que pensar en alguna manera de aprovechar las bondades de la pantalla táctil. El jugador puede indicarle una dirección a Kllaus deslizando su dedo en la pantalla: Klaus comenzará a correr y no se detendrá hasta que lo toques rápidamente. De la misma manera, puedes mover plataformas verticales u horizontales para ayudar o perjudicar a Klaus.

-¿Qué los hizo decidirse por realizar el juego como un título exclusivo para Android?

Victor Velasco: - Creemos que Android es genial. No tuvimos que pagar nada para desarrollar en él y cuenta con una buena comunidad de desarrolladores (toda la programación se realizó en base a tutoriales y ayuda en los foros). Además, sólo tienes que pagar u$s25 en la Google Play Store para subir tu aplicación y puedes realizar actualizaciones cuando quieras.

El desafío más grande que implicó desarrollar para Android fue la tarea de adaptar el juego a los distintos dispositivos disponible (esto quiere decir, resoluciones, capacidades y desempeños distintos).

- Corriéndonos un poco del desarrollo mobile ¿Creen que un juego AAA es posible en Latinoamérica?

Alessandro Garcia: - Sí, creemos que es posible. Pero para que esto ocurra primero tiene que estar establecida una industria en nuestra región. Sabemos que Estados Unidos, Europa y Japón han trabajado durante varias décadas para establecer una industria sólida, pero ellos iniciaron mediante el desarrollo de juegos talentosos hasta obtener el apoyo y distribución de grandes empresas, que son las que ahora se encargan de los juegos AAA. Por eso creemos que los desarrolladores somos los que tenemos que dar el primer paso.

Klaus se desarrolló para Android por las facilidades que ofrece la plataforma



- ¿El crowdfunding puede ser la respuesta a eso?

Alessandro Garcia: - Es difícil crear un juego AAA solamente con crowdfunding. Sólo casos raros como OUYA, Double Fine Adventure, entre otros, han logrado superar por mucho sus metas. Un juego AAA requiere mucho dinero. Un ejemplo es el Call of Duty: Modern Warfare 2, que tuvo un presupuesto de desarrollo de 50 millones de dólares, mientra que el costo de distribución y publicidad (algo que muchos olvidan) fue de 200 millones de dólares. Hablamos de cifras astronómicas que son difíciles de conseguir con crowdfunding.

Aun así, creemos que el crowdfunding es una excelente forma de obtener fondos, siempre que tengas una idea sólida que puedas convertir en un juego, que sea atractiva para tu público y que puedas realizar una excelente presentación para poder transmitirla de forma efectiva.

Aunque el crowdfunding no es la única forma de tener fondos. El desarrollo de un videojuego no puede depender solamente de una vía de ingresos. Si por ejemplo un inversionista quiere ser parte del proyecto, no hay por qué desperdiciar esa oportunidad.

- ¿Qué le depara el futuro a La Cosa Entertainment?

Alessandro García: - Tenemos varios proyectos en mente que esperamos poder convertirlos en juegos. Estén atentos de nuestra página web www.lacosa.com.ve (que por ahora solo tiene a Klaus, pero ya estamos desarrollando su imagen), nuestro Facebook y Twitter @LaCosaEnt donde podrán conseguir todas las novedades, nuestro desempeño como desarrolladores independientes, el arte y el soundtrack de nuestros juegos.

Al respecto de Ouya, Victor nos cuenta: "Es una excelente idea. Factores como que el kit de desarrollo es gratis, la distribución es online y que use Android, nos parecen geniales y nos impulsan a querer trabajar en ella. Aunque falta ver si cuenta con el apoyo de juegos AAA. A pesar de esto, no creemos que Ouya sea competencia directa al resto de las consolas. Su bajo precio (u$s100) le permite convivir con la siguiente generación"

santiago figueroa
corresponsal gtm
sudamérica (bbaa)





desarrolla: jagex limited · **distribuye**: steam· **género:** acción · **texto/voces:** cast-inglés · **edad:** 16+ · **pvp:** 7,99€

Ace of Spades

El Call of Duty de Minecraft

Si os habíais preguntado qué se sentiría liándola a misilazos en el mundo de Minecraft, aquí tenéis la respuesta. Y no. Ace of Spades no es ningún mod, sino un título totalmente independiente muy enfocado a la acción



Y habiendo obtenido tal éxito el jueguito de los cubos y los "esprites"(leído tal cual), no era de extrañar que no tardaran en salir opciones como ésta al mercado aunque con una temática diferente. Porque **Ace of Spades**, pese a los parecidos, es un juego de acción directa. Pura y dura. Sin embargo el título de la desarrolladora **Jagex Limited**, se aprovecha también del enorme parecido e inspiración que guarda con **Minecraft**, para añadir a toda esta orgía de balas y misiles todas las posibilidades del motor de "Notch". Desde construir (o destruir de una forma muy espectacular estructuras enteras) muros y todo tipo de obstáculos, hasta ponérselo al contrincante todavía más difícil con la construcción de toda una señora fortaleza desde la que parapetarse.

Acción, disparos y destrucción por doquier. Su enfoque multijugador es comparable (salvando las grandes distancias gráficas obviamente) a la diver-

Ace of Spades guarda un fuerte parecido con Minecraft, sin embargo al contrario que el título de Notch, apuesta más por la acción directa

sión que otros títulos como **Call of Duty** o **Battlefield** son capaces de grabar a fuego en el subconsciente del jugador.

Lástima de que lo que en un principio parece ser toda una revolución, al final por una cosa o por otra resulte en un juego un tanto escaso; por opciones y posibilidades que piden a gritos una actualización.

Porque en Ace of Spades serán muy pocas las **clases** con las que comenzaremos a jugar (4 por el momento y con muy pocas diferencias entre sí en cuanto a habilidades y armamento) más cinco modos de juego-- modo zombi incluido-- en los que enfrentarnos hasta un máximo de 32 jugadores a lo largo de 11 mapas. Imperdonable el que no dispongamos de un editor de niveles para hacer los nuestros propios.

Además, la **optimización** es demasiado pobre. A la carga casi interminable de cada mapa, se suma el hecho de que el juego está repleto de bugs que todavía no se han solucionado desde que salió el pasado **12 de diciembre** con más de 500.000 usuarios prerregistrados. Y en el caso de que no dispongamos de un equipo más o menos resuelto, no es sólo no recomendable sino que es imposible jugarlo. Bien por la caída del frame rate o porque no apreciaremos nada más que manchas. Algo que ya le pasaba al mismo Minecraft.

La idea es muy buena, y el juego es harto divertido. Sin embargo los innumerables bugs, salidas a escritorio, cuelgues y la nula optimización hacen que este juego baje de forma estrepitosa su nota.







Conclusiones:

Ace of Spades no es un mal juego. Divierte, entretiene, e incluso llega a ser tan adictivo como lo pueda ser el propio Minecraft. Si a eso le sumamos todo un ambiente de guerra, sería el ingrediente perfecto. Pero la gran cantidad de errores y las pocas opciones que no parece vayan a solucionarse hasta un próximo parche, derivan en un juego desaprovechado que acabará perdido por el disco duro o borrado directamente. De subsanar todos estos errores y añadir un editor de mapas, este juego podría fácilmente desplazar en cuanto a número de jugadores al anterior.

Por qué debes seguirlo:

Porque siempre hemos querido un juego de guerra en un mundo 100% destruible.

Positivo:

- *Su parecido con Minecraft.*
- *La construcción de fortalezas.*
- *Poder derribarlas...*
- *Acción al más puro estilo Battlefield.*

Negativo:

- *Cuelgues y otro tipo de errores.*
- *Poca optimización.*
- *Pocas clases de soldado y muy poca variedad de armamento.*
- *No existe un editor.*
- *Servidores a los que en su mayoría no puedes entrar.*

dani meralho





perpetrado por: data east · **arma del crimen:** arcade · **año:** 1994

Tattoo Assassins

Un juego convertido en parodia

Si decimos que existe un juego de lucha inspirado en Mortal Kombat en el que se han implementado más de 200 fatalities podríamos pensar en darle una oportunidad. Desgraciadamente, llamarlo juego es decir demasiado.



Tattoo Assassins, sin lugar a dudas, es un claro ejemplo de lo que no se debe hacer en la creación de los videojuegos. Creado por Data East en 1994 con la intención de conseguir un trozo del mercado, por aquel entonces copado por Mortal Kombat, fue víctima de un desarrollo apresurado en el que durante 8 meses, 24 horas al día, y turnos dobles, los programadores volcaron toda la basura que llevaban dentro. Pese a contar con algunos recursos que daban motivos para tener fe en el proyecto, como es la presencia de Bob Gale, guionista de Regreso al Futuro, el título no acabó entrando en producción.

La historia de Tattoo Assassins nos presenta a Mullha Abba, quien no es más que un anciano en pañales que nos explica la existencia de una tinta mágica usada para realizar tatuajes que pueden cobrar vida. Bajo este pretexto tópico debe-

Un arcade que al final no acabó de ver la luz. Una decisión comprensible visto el resultado. Un juego en el que todo valía. No hubiera estado mal que entre bizarrada y bizarrada hubiéramos podido divertirnos aunque sólo fuera un instante. Eso si reir, nos hemos reído, "¿que habían fumao?"

remos acabar con el malo de turno que quiere dominar al mundo, usando nuestras aptitudes de combate para impedírselo.

El verdadero shock llega cuando nos ponemos a los mandos del juego y constatamos con horror lo que puede resultar de la combinación fatídica entre la falta de tiempo y la desidia del equipo de desarrollo.

Estamos ante unos gráficos digitalizados mucho más simples que los de su referente, con una paleta de colores sorprendentemente reducida. Aunque podemos afirmar que el apartado gráfico no es, ni de lejos, lo más esperpéntico de Tattoo Assassins .

El apartado sonoro es si cabe más "espectacular". Todo un compendio de sonidos al uso que se utilizan sin criterio alguno, en el que a modo de ejemplo, se prima el grito de un mono en cierto escenario, a los sonidos de la lucha, o en el que el género de nuestros luchadores no influye a la hora de asignarles sonidos masculinos o femeninos. Vamos... todo un despropósito.

La jugabilidad no es mala, es que es inexistente. Podemos acabarnos el juego pulsando repetidamente los botones al azar debido a una IA de los enemigos que brilla por su ausencia. El único recurso que utilizaron los programadores para incrementar la dificultad según avanzas es acelerar los movimientos de los oponentes, cual ending de Benny Hill.

Ante todo esto, los desarrolladores conscientes de lo que tenían entre manos, no tuvieron otra idea para intentar "salvar" el proyecto que dotarlo de los tan populares "fatalities" de la época. En este juego se convierten en los auténticos protagonistas y no para bien.

Podremos presenciar auténticas bizarradas entre los más de 200 fatalities disponibles ,que van desde acabar con tu oponente gracias a pedos incinerantes hasta atropellarlos con un Delorean, pasando por vómitos ácidos transformaciones en hotdogs con deportivas y demás ocurrencias dementes. Quizás, más de uno, conseguirá arrancarnos una sonrisa pero haceros un favor: visionarlos en Youtube y ahorraros pasar un mal rato con este ¿juego?







Conclusiones:

Cuando en un juego de lucha te limitas a apretar botones sin más y el único aliciente es ver hasta que punto se les ha ido la cabeza a los desarrolladores, tienes que plantearte muy seriamente en invertir tu tiempo en otra cosa. Aunque no está de más el visionar los videos de los fatalities que existen, seguro que os dejan sin palabras....

sergio colina

NOTA: -8
truculento

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com

Hardware

Cherry KW 6000

Es bastante habitual encontrarse la típica foto en la que una tableta (iPad en este caso) hace las veces de monitor frente a un teclado inalámbrico a modo de ordenador completo. Los usos de las tabletas son cada día más diversos y en algunos de ellos viene muy bien un teclado físico para introducir texto



A escribir en tu iPad

Como no, Apple vende el periférico oficial a un precio de 73 euros, pero no es la única opción. El KW 6000 de Cherry es una muy buena alternativa con un precio inferior y algunas características que mejoran las del teclado de la manzana.

Sacas el KW 6000 de la caja y lo primero que sorprende es su escasa altura, solo 8,8 mm que lo convierten en el compañero perfecto de tu iPad en un viaje. Las otras dimensiones también acompañan, 260,7 x 127,8 mm permiten que entre incluso en la funda de tu tableta, no precisando así llevar otro bulto adicional. El peso es otra característica a reseñar en un dispositivo portátil, menos de 300 gramos (286 g) no supondrán un problema a ningún usuario que precise de introducir gran cantidad de texto en su iPad.

El fabricante ha optado por un diseño muy alejado del habitual en Apple y los que diseñan periféricos para sus equipos. El blanco habitual de la marca de la manzana deja paso a una base en un sufrido tono metálico y unas teclas negras con los textos en blanco, una combinación que no será tan “cool” como la del teclado oficial pero que presenta claras ventajas como una mejor visualización en ambientes no excesivamente iluminados.

El KW 6000 no ofrece ninguna posibilidad de elevar ligeramente la parte posterior del teclado, ofreciendo así una posición de escritura inclinada mucho más cómoda, para el usuario. Queda completamente



plano resultando incómodo en sesiones largas de escritura. Sí resultan muy Coloma la pulsación sobre las teclas y la distribución de las mismas, aunque son ligeramente más pequeñas que en un teclado normal, su tamaño resulta adecuado y la separación entre cada una de ellas es correcta ofreciendo una experiencia satisfactoria en este aspecto.

Cherry ha tenido a bien "localizar" el KW 6000, teniendo disponible en el mismo la letra Ñ y los recursos ortográficos más habituales en nuestro idioma, y presentando una disposición de teclas similar a la de cualquier teclado en castellano. Las fotos que acompañan el artículo no son de la versión española del teclado.

El único pero que se le podría poner en este aspecto es el pequeño tamaño y disposición de las teclas de dirección, los pulsadores de arriba y abajo son medias teclas y resultan francamente incómodas de usar, obligando en muchos casos a pulsar sobre el iPad para seleccionar una ventana o posición concreta. Una distribución diferente de teclas que hubiese permitido unos cursores al estilo habitual hubiesen facilitado mucho el trabajo en este sentido.

Dispone de una batería de litio-ión-polímero integrada, que se carga mediante un cable microUSB incluido con el teclado. Cargué la batería al recibir el teclado y no he tenido que volver a cargarla de nuevo, por lo que no puedo dar un valor numérico acerca de su duración, aunque si debo indicar que tras bastantes horas de horas no he tenido que volver a cargar la batería.

La conexión con el iPad se realiza por Bluetooth y no puede ser más sencilla, dispone de un botón de encendido on/off y otro de sincronización, con los dos dispositivos encendidos, el bluetooth activado y una distancia inferior a 10 metros se pulsa el botón de sincronización y automáticamente el iPad reconoce el teclado y comenzamos a trabajar. Solo en la primera cone-



xión que realicemos habrá que establecer el enlace entre el teclado y el iPad, que nos pedirá que tecleemos un código de 4 cifras en el KW 6000.

Una vez sincronizados solo tenemos que abrir la aplicación en el iPad y comenzar a escribir. El KW 6000 dispone de 9 teclas de función (hotkeys) que permiten realizar determinado tipo de tareas como abrir la página de Inicio del iPad, acceder directamente a la búsqueda del mismo, ajustar el volumen o controlar la música que tengamos en ese momento en iTunes. Pero lo que no permiten es movernos entre aplicaciones o abrir un programa nuevo, eso deberemos hacerlo desde la pantalla táctil de nuestra tableta, y una vez abierta la aplicación deseada y el cursor posicionado sobre la ventana podemos pulsar las teclas y escribir.

Cherry ha puesto en el mercado un teclado que satisfacerá a todo aquel que precise escribir largos textos en su iPad. Aunque no nos dejemos engañar por las imágenes publicitarias. Una tableta con un teclado no es en ningún caso un ordenador completo, ni por potencia ni por funcionamiento (todas las funciones que habitualmente hacemos con el ratón tendremos que realizarlas sobre la pantalla del iPad) ni por comodidad. Eso sí, ofrecen una solución mucho más portátil que nos puede sacar de más de un apuro.

Especificaciones

- Dimensiones: 260,7 x 127,8 x 8,8 mm
- Peso: 286 g
- Conexión: Bluetooth
- Alcance: 10 m
- Compatible con iPad, iPad 2, iPad 3
- Número de teclas: 72 + 9
- Batería: litio-ión-polímero (100mAh)
- Temperatura de funcionamiento: 0-40ºC

Valoración de GTM



Precio

49,99€

josé barberán

Veredicto

KW 6000 se presenta como una excelente alternativa al teclado oficial de Apple para iPad. Más pequeño y barato, y con unas prestaciones más que notables para todo aquel que precise escribir textos en su tableta de Apple. Muy recomendable si precisas un dispositivo de este tipo pero sin perder la perspectiva de que con él no convertiremos nuestra tableta en un ordenador portátil.

No solo Juegos

¡Rompe Ralph!

"El juego está a punto de cambiar"



Hace más o menos un mes desde que este entrañable villano salido de un juego 100% ochentero entró en nuestros cines... y en otros juegos en los que nadie le había llamado. ¡Lo raro es que no nos hubiéramos hecho eco de la última creación de Disney en una revista como ésta!

Rompe Ralph es el malo de un arcade cuyo protagonista bien podría ser Mario en el primer Donkey Kong, el pequeño y simpático Arregla Félix. Pero lleva ya 30 años haciendo lo mismo y está cansado de romper cosas y de que le miren con miedo. Un día, después de charlar con malos de otros juegos clásicos (Eggman, Bowser y Bison son algunos de ellos) decide escaparse y probar a conseguir alguna medalla como "bueno" en un juego actual. Y sobra decir que la lía como nunca se habría imaginado. Por el camino hará nuevos amigos y descubrirá, tal vez, su propia razón de ser.

Qué bonito y qué sencillito, ¿verdad? Pero para un público como nosotros, lo interesante es la cantidad de guiños a distintas franquicias, clásicas y no tan clásicas, el evidente amor a los juegos "de antes" que se respira en toda la película, y un guión cargado de inocencia que puede disfrutar cualquiera, pero que a los aficionados a los videojuegos nos arrancará, además, un montón de sonrisas adicionales.

Frank Miller's Holy Terror

Para escandalizar, yo

A mediados de 2011 os hablamos sobre la inminente publicación de esta polémica obra en Estados Unidos. Su autor, Frank Miller (Ronin, El Regreso del Caballero Oscuro, 300) prometía ofender a más de medio mundo y lo consiguió. Lanzada el 28 de septiembre de dicho año, casi el 10º aniversario de los atentados de las Torres Gemelas, se convirtió en la novela gráfica más vendida del mes en sólo dos días. Holy Terror nació en la mente de Miller a raíz de dichos atentados, como una historia de Batman contra Al Qaeda. En 2006, anunció que el proyecto estaría protagonizado por un nuevo héroe que nada tenía que ver con el Caballero Oscuro.

Hace pocos meses, con un precio elevado para su número de páginas y con el reclamo "el Batman contra Al Qaeda que no se atrevieron a publicar" en un adhesivo en portada, Norma publicó la traducción española en nuestro país. Avisados quedáis: no es un comic al uso, llega 10 años tarde y levanta ampollas casi en cada página.

Lo último de Disney, lo más polémico de Miller y una oferta musical muy interesante



The Fixer (el Arreglador) parece un Batman andrajoso en una ciudad que podría ser Gotham o Nueva York y se encuentra con una invasión de terroristas islámicos. Decide que hay que cargárselos a todos y... bueno, poco más, en realidad. Su propio autor lo denomina propaganda pura y dura y se burla de todo convencionalismo y radicalismo islámico posible, lo que le ha valido críticas y amenazas a raudales. A nivel gráfico hay recursos realmente interesantes y es evidente que Miller detesta a políticos y mal llamados líderes de todos los países y de todos los partidos, pero si hay un verdadero fondo en esta historia, es difícil encontrarlo. Recomendado sólo como curiosidad.

Linkin Park Studio Collection

¿Masterizados para iTunes?



Linkin Park se convirtió en una de las bandas más populares y exitosas del panorama musical internacional hace ya 12 años. Pese a su fama inicial de “grupo manufacturado”, sus miembros se han permanecido juntos hasta la fecha y continúan consechando éxitos, aunque ninguno como aquel primer disco que les lanzó a la fama, Hybrid Theory, del que vendieron cerca de 5 millones de copias en el primer año.

Desde entonces, han sacado numeroso material de estudio y en directo. Es más, prácticamente por cada nuevo álbum tenemos al menos otro de concierto o remezclas, a veces incluso experimentos mixtos, como el EP de estudio y DVD en directo en el que se mezclan temas de LInkin Park con otros tantos del encumbrado rapero Jay-Z.

Después de incluir el DVD del concierto en Madrid en la edición especial de A Thousand Suns, llegó su último trabajo hasta la fecha, Living Things. Ahora han decidido re-lanzar sus 6 discos de estudio “masterizados para iTunes” (con una calidad de sonido superior, al menos en teoría) a un precio de 13,99 € por el pack completo. Curiosamente, entre esos 6 sí cuentan su primer y excelente disco de remezclas, Reanimation, cuya duración casi doblaba la del original Hybrid Theory. Vamos, que si no los tenéis ya, esta es la ocasión.

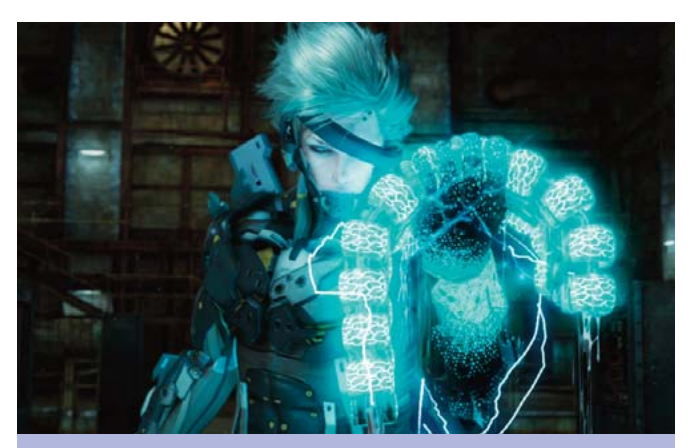
MGRising: Revengeance

Un Metal Gear sin Solid Snake... ¿es posible?

Uno de los personajes secundarios más queridos por los fans de la saga Metal Gear, pero de los que menos se ha sabido nunca, se erige como protagonista indiscutible en un juego cuyo estilo nada tiene que ver con los clásicos

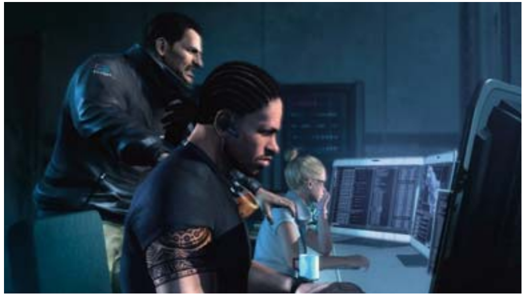
Raiden ha vuelto. Su equipo de operaciones especiales tiene que proteger al presidente de un país africano cuando caen en una emboscada preparada por mercenarios armados con lo último en tecnología de batalla y modificaciones en sus propios cuerpos. En esa batalla, Raiden pierde un brazo y un ojo a manos de alguien a quien no conocía... pero que ahora no podrá olvidar jamás.

Esto hace que en cuanto se oyen rumores sobre traficantes de tecnología de combate, el nuevo y mejorado Raiden junto a su equipo se desplace en misión urgente para investigar lo



Las células de poder que les extraemos a los enemigos, al más puro estilo "Depredador", nos recargarán tanto la vida como la energía al instante





El currículum de los maestros de la acción

Hideo Kojima dijo recientemente en una rueda de prensa que no conocía a un mejor estudio para juegos de acción que Platinum Games. ¿Pero qué han hecho antes de Metal Gear Rising?

- Bayonetta: aclamadísimo por crítica y público que redefinió un género estancado.
- Vanquish: el shooter más frenético de los últimos años que mezcla esencia americana y japonesa.
- Anarchy Reigns: beat'em up masivo con un on-line impecable. Un Streets of Rage moderno.
- Mad World: un mundo en blanco y negro... teñido de rojo por la sangre.

sucedido. Es ahí donde empieza la aventura.

Según todo parece indicar, los primeros minutos de juego constan de un tutorial perfectamente integrado en la experiencia de juego y enmarcado en la historia. No consiste simplemente en letras en la pantalla que te indican cómo moverte, sino que el ingeniero que remendó a Raiden le pide que desarrolle ciertos movimientos para guardar los datos y poder mejorarle cuando vuelva a base. Un curioso modo de garantizarnos el tutorial y las "subidas de nivel" que se irán experimentando conforme concluyamos cada nivel.

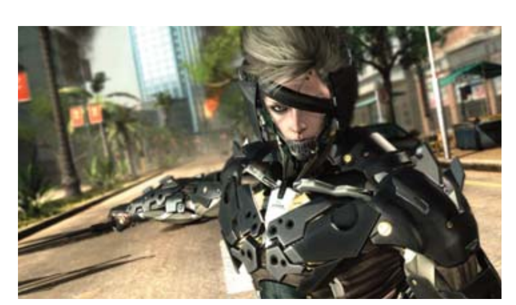
Gráficamente el juego no tiene pinta de sobresaliente, pero sí de notable. No de sobresaliente porque los juegos que muestran actualmente esa calidad suelen ser los más pausados y vistos en primera persona. Sin embargo, Metal Gear Rising: Revengeance, muestra tal cantidad de imágenes por segundo y tantísimos elementos en el juego que sería imposible tener una calidad gráfica tan notoria con semejante velocidad y ritmo.

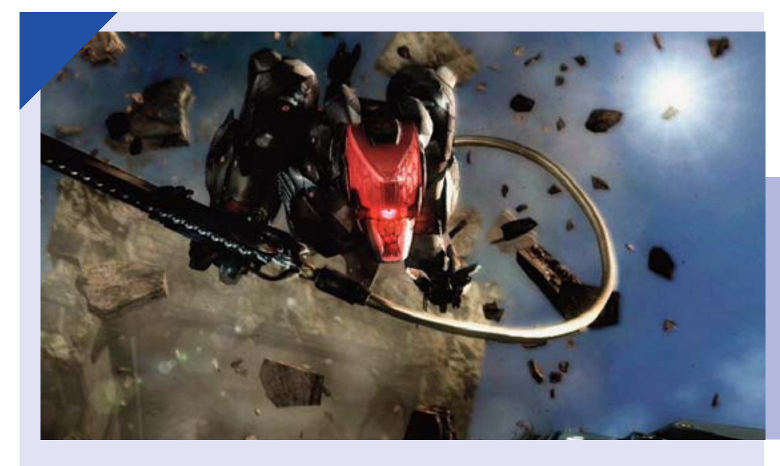
Otra cosa digna de mención es que la espada de Raiden será capaz de cortar todo, y quiero decir TODO, lo que haya en el escenario: desde un árbol a una columna, pasando por coches, autobuses y hasta los propios misiles que los enemigos nos lancen.

Es precisamente gracias a este tipo de movimientos (llamado "modo katana") en el que Raiden detiene el tiempo y corta con precisión y brutalidad al enemigo en tantos trozos como pueda. Si se hace correctamente aparecerá un Quick Time Event (QTE) que tendremos que pasar con éxito para hacernos con las células energéticas del adversario y que nos recuperará la vida y la capacidad de realizar los movimientos especiales.

Raiden contará no sólo con







La acción cinemática del título en varios momentos de la aventura se tendrá que solventar mediante inmejorables “QTE”

su katana para deshacerse de sus enemigos, sino también de varias armas secundarias, así como objetos para recuperar vida o potenciar algunas habilidades. La manera de enfrentarnos a las horas interminables de enemigos será elección nuestra.

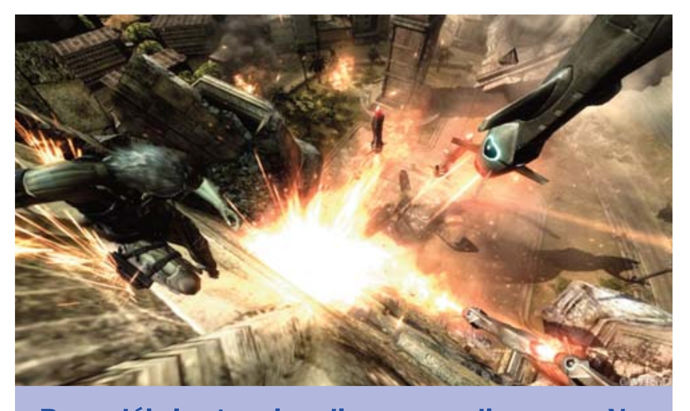
Quienes crean que en este Metal Gear no hay sigilo se equivocan. Hay una gran cantidad de elementos de sigilo y espionaje, pero una vez los enemigos comiencen a darse cuenta de nuestra presencia, podremos acabar con ellos con más eficacia y brutalidad que en las entregas anteriores de la Saga. Raiden es una máquina de matar (nunca mejor dicho) que deja en pañales a Snake en un cuerpo a cuerpo (con el debido respeto hacia el veterano militar, por supuesto).

Los controles parecen los típicos en un juego de acción: dos botones de ataque (uno fuerte y otro débil), uno de salto, otro para el arma secundaria, los gatillos que sirven para activar el modo Katana y... ninguno para bloquear. Cuando estas rodeado de enemigos y no puedes escapar a ningún sitio lo único que puedes hacer es contraatacar.

Esto se consigue con el “parrying”, dándole al botón de dirección y al de ataque a la vez que nuestro enemigo va a golpearnos. Es una técnica complicada de dominar, pero cuando se consigue hacer correctamente y encadenamos 3 o 4 “parryings” seguidos, la sensación de satisfacción no conoce límites. Afortunadamente los enemigos brillan de un color anaranjado cuando están a punto de golpearnos, y eso nos da una pista de cuándo hacer el “parrying”.

Otro punto fuerte que el juego parece que va a tener es la gran cantidad de situaciones jugables que el título presenta. Porque la vida no consiste sólo en desmembrar con la Katana, sino que tendremos que correr de un helicóptero militar que nos bombardea, deslizarnos por el lateral de un rascacielos que se derrumba, saltar de misil en misil para alcanzar una localización más segura... todo ello, por supuesto, sin dejar de atacar y ser atacado.

Los Quick Time Events están presentes durante toda la aventura, pero no saturan la acción



¿Recordáis las taquicardias que os dieron con Vanquish? Pues preparad un marcapasos, porque no habrá un momento de respiro en MGSRising

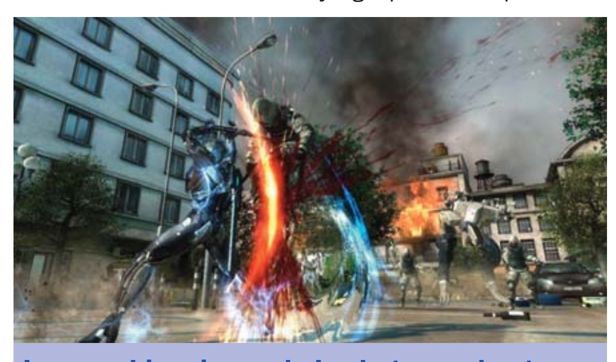
ni la condicionan en absoluto.

Me explico: con el perro/pantera que aparece en la página de la izquierda, tendremos que realizar una combinación de botones aleatoria si queremos acabar con él y reprogramarlo para que esté a nuestro servicio. Cuando nos encarguemos de máquinas de guerra más grandes y fuertes, sólo mediante esos QTE podremos dejarlas “debilitadas” para, entonces, activar el modo Katana y partirlas en cientos de pedazos.

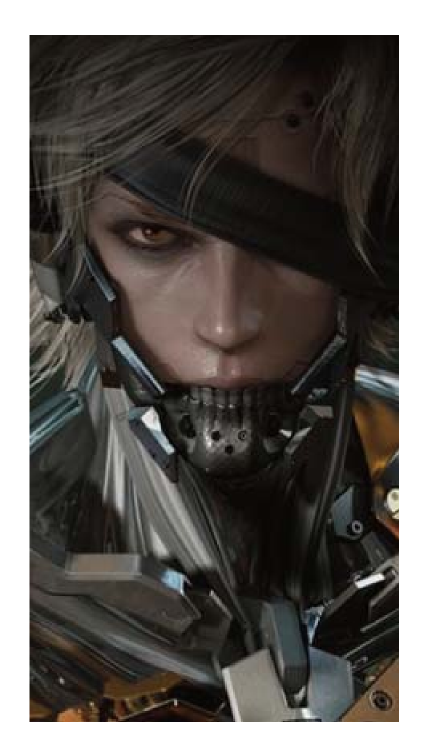
El juego está traducido al español, lógicamente, pero no doblado. “¿Por qué?” se preguntarán algunos. Pues no lo sé, pero teniendo en cuenta lo estupendamente que suenan las voces de todos los personajes tanto en japonés como en inglés, creo que no va a ser una gran pérdida que no haya resultado doblado a nuestro idioma.

Metal Gear Rising: Revengeance contará, además, con varios DLC gratuitos que incluirán cambios en el traje de Raiden tanto serios como graciosos: podremos elegir al Raiden con el cuerpo original que muestra al principio del juego, el de la saga principal de Metal Gear Solid, cambiarle los colores, que lleve un poncho y un sombrero mexicano enorme y también con la clásica “caja”. Sí, sí... la caja en la que Snake se escondía para pasar desapercibido también hará su aparición aquí como “ropa alternativa”.

Por supuesto, habrá guiños y referencias continuas a los juegos anteriores de Metal Gear, así como explicaciones de qué ha ocurrido en los años que han pasado desde uno a otro juego. Del mismo modo, aunque esto son rumores que aún están por confirmar, el propio Snake hará una pequeña aparición en forma de cameo para contentar a los fans incondicionales del viejo zorro, permitiendo que Metal Gear Rising: Revengeance enlace directamente con el próximo y esperadísimo Metal Gear Solid: Ground Zeroes, cuyo trailer de más de 10 minutos vendrá en el propio disco del juego que nos ocupa.



Las combinaciones de los botones de ataque darán como resultado unas secuencias de golpes certeros y demoledores



Valoración:

Metal Gear Rising: Revengeance levantará ampollas entre los incondicionales de Snake y sus amigos, pero no cabe duda que como “Spin-off” y juego independiente tiene una pinta deliciosa.

Intentará demostrar que un MGS sin Snake es posible, y que Raiden, a pesar de no haber sido tan popular siempre como el amigo del parche, también sabe protagonizar y aguantar el tipo (y llevar parche).

Dentro de poco más de un mes lo tendremos en las tiendas de nuestro país y será el momento de sacar conclusiones. Y si no, siempre podéis esperar al análisis en GTM. Estaremos a la altura del juego.

rodrigo oliveros

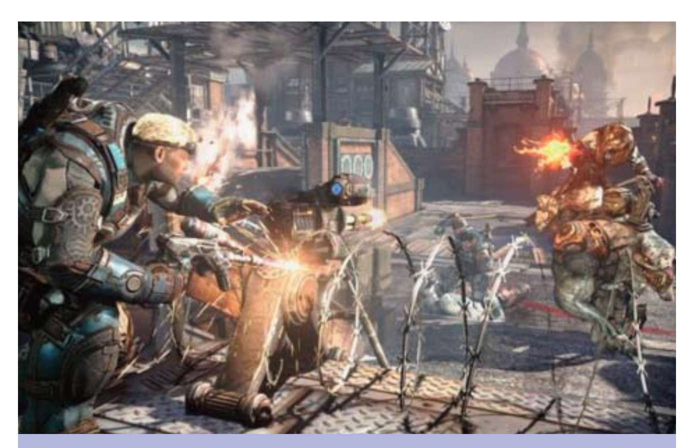
Gears of War: Judgment

Los inicios de la guerra contra los Locust

Gears of War y Epic Games han sido un binomio indivisible bordado en el estandarte de Xbox 360. Ahora, la pareja se rompe y People Can Fly toma el relevo. ¿Qué le espera a Baird bajo la batuta de los responsables de Bullestorm?

Con Gears of War como una de las franquicias más representativas de esta generación en general y de Xbox 360 en particular, el broche que puso la tercera entrega hizo que a muchos les cogiese con el paso cambiado el anuncio de una nueva entrega.

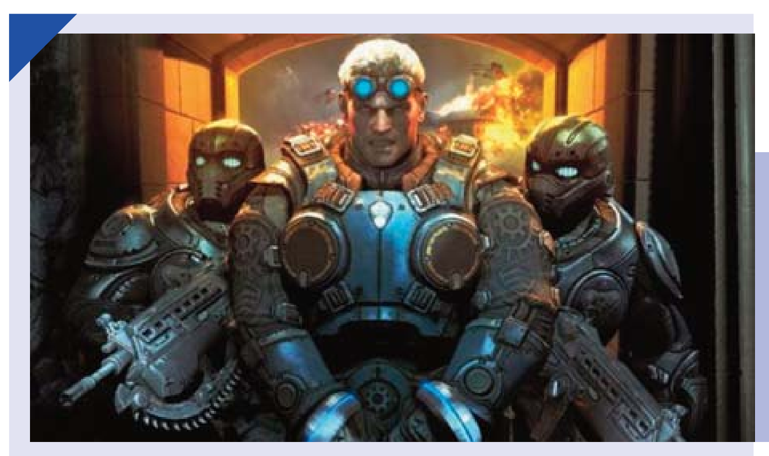
No por ilógico desde el punto de vista comercial, al fin y al cabo es una marca demasiado jugosa como para dejarla aparcada, igual que Mass Effect. ¿Pero hacia dónde ir ahora que la trilogía ha concluido? Bueno, pues si para seguir hacia adelante hay problemas, mejor volvamos hacia atrás.



People Can Fly sustituye a Epic en el desarrollo de este juego, aportando ideas que ya puso en práctica en Bulletstorm

Gears of Wars: Judgment es, como ya se dejó claro en su día, una precuela que vendrá bien surtida de cambios en su planteamiento a varios niveles. Tres juegos comienzan a pesar, y conviene airear las sagas de vez en cuando. Por ello, los jugadores van a encontrarse con que este nuevo título de su serie favorita va a desmarcarse ligeramente del resto. En primer lugar, porque sus desarrolladores también han cambiado, tomando People Can Fly el relevo de Epic Games, a la postre propietaria de éstos por lo que al final todo queda en casa pero con un regusto diferente.

El estudio de Bulletstorm quiere poner en práctica unas cuantas cosas que ha aprendido en su anterior trabajo y eso se traducirá en un mayor dinamismo en Judgment. Algunos usuarios comenzaban a achacar una cierta lentitud a Gears of Wars, algo que en esta nueva entrega se solventará con una dosis extra de frenetismo, gracias a escenarios más limitados y menos coberturas. También nuestro arsenal va a verse afectado, puesto que los COG solo podrán llevar dos armas simultáneamente, las cuales cambia-



Un joven Baird y su grupo se enfrentan a un juicio por crímenes de guerra en esta precuela

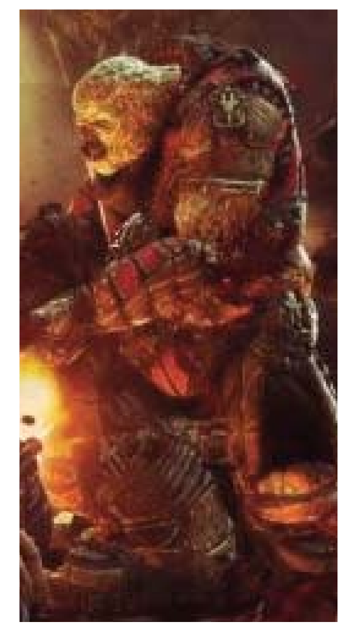
rán mediante el uso de un botón de acción. No obstante, la menor capacidad se compensará con variedad, ya que como es de recibo, nuevos modelos de rifles, escopetas y demás parafernalia militar se incluirán en el juego para deleite de los jugadores más belicosos.

Enfrente tendremos, como no, a los Locust, que en esta ocasión pondrán las cosas algo más difíciles que hasta el momento. People Can Fly parece haberles inculcado a los invasores unos cuantos conceptos tácticos, entre ellos el valioso consejo de tratar de no repetir pautas, algo que hará que nuestras estrategias se tambaleen cuando los enemigos surjan desde diferentes puntos entre una partida y otra. Toca improvisar y tirar de habilidad, pero esto no es ni mucho menos una inconveniencia.

Pero el cambio más llamativo del que hace gala Judgment radica en su protagonista. Marcus Fenix y Dominic Santiago le hacen un hueco en primera línea a Damon Baird, cuyos primeros días en el frente nos serán narrados en este juego y aprenderemos que no fueron precisamente agradables. Baird encara esta entrega precisamente haciendo honor a su subtítulo, y es que el aguerrido soldado y el resto de su pelotón están siendo juzgados por una serie de crímenes ante un tribunal. A través de su testimonio y los de sus compañeros se nos irán presentando las diversas fases que jugaremos dando así forma de manera interactiva a las declaraciones de los acusados, e incluso, pudiendo alterarlas si completamos algunos desafíos de mayor dificultad que introducirán variaciones en lo que los soldados tengan que decir ante el tribunal.

Y por supuesto, el modo multijugador no se dejará de lado en el regreso de Gears of War. People Can Fly volverá a echar mano de sus apuntes en este apartado e introducirá una

La dificultad en Judgment aumentará con respecto a entregas anteriores de la serie



serie de nuevos modos de juego competitivos que beberán directamente de las fuentes de Bulletstorm. Una de las novedades en lo que a esta modalidad de juego se refiere será el modo Overrun, que además de los imprescindibles tiroteos entre bandos de humanos y Locust introducirá en la franquicia de Epic las clases de personaje.

Gears of War es todo un estandarte para miles de jugadores del sistema de sobremesa de Microsoft, y el lanzamiento de un juego con su título es algo que siempre despierta interés y expectación por su parte. Pero hacerlo tres iteraciones a la espalda es un tema delicado. Por ello, sus responsables han tirado sabiamente por la senda del oxígeno y de insuflar nuevos aires a una saga que no necesita reformarse de cabo a rabo, sino simplemente aprovechar sus mimbres y añadir factores que la rejuvenezcan. En Judgment tendremos varios de ellos, tendremos una innovación en su narrativa al vivir la historia conforme Baird y compañía nos la vayan introduciendo, tendremos una mayor agilidad en la mecánica de juego para regocijo de los paladares selectos de la acción en tercera persona, habrá nuevos modos de juego, nuevas armas, nuevos enemigos y nuevos personajes, comenzando por la novata Sofia Hendriks y el veterano de la Guerra del Péndulo, Garron Paduk, de cuyas vicisitudes también seremos responsables. Y además conoceremos los inicios de la guerra situándonos aproximadamente un mes después de la invasión de los Locust en el día E. Los cimientos son buenos y si People Can Fly remata bien los acabados, Gears of War: Judgment puede erigirse a la altura de sus predecesores.



Solo podremos llevar dos armas simultáneamente, pero a cambio el juego será el más dinámico de la franquicia hasta la fecha



Los niveles que jugaremos serán en realidad los testimonios de Baird y su grupo durante el juicio al que serán sometidos

Valoración:

No debe ser nada fácil para un estudio hacerse cargo de una licencia como Gears of Wars, ni siquiera para People Can Fly, a pesar de que ya han tenido contacto con ella a través del port para PC de su primera entrega y de desarrollos adicionales para Gears of Wars 2. Confeccionar un juego nuevo enteramente es otra historia muy distinta, pero el estudio, propiedad de Epic, parece tener claro cómo encauzarlo. Mayor soltura y dinamismo, algo más de dificultad, nuevos modos de juego y una trama y personajes que puedan despertar el interés del público sin perder el espíritu de la serie no es una mala receta. Queda en sus manos el saber ejecutarla debidamente.

juan elias fernández

Splinter Cell: Blacklist

El sigilo moderno

Vuelve Sam Fisher, vuelve el sigilo y la letalidad de uno de los agentes mejor preparados. Él es elegido para salvar una patria que está amenzada, solo el puede evitar una catástrofe de consecuencias muy negativas

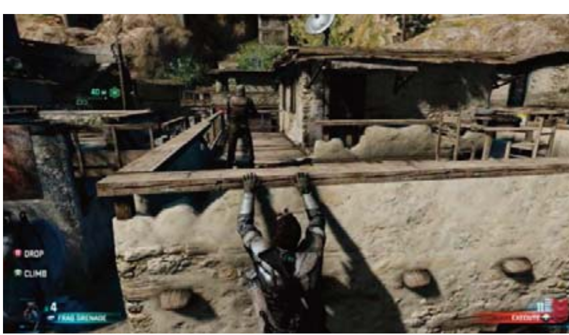


Splinter Cell: Blacklist se presenta como la continuación directa de Conviction, la última entrega de Sam Fisher. Se presentó oficialmente en el pasado E3 2012 y tiene previsto su lanzamiento en verano de este año.

En aquella ocasión vimos asistimos a una reinvención del personaje convertido en un avatar mucho más directo que los que nos tenían acostumbrados. Aun así las críticas fueron muy buenas y resultó ser un éxito. Pero Ubisoft se dio cuenta que la franquicia tenía que seguir manteniendo esa esencia tan característica que rodeaba a los títulos anteriores. Y eso es lo que ha querido volver a insuflar en Blacklist. Pero con matices. La evolución es necesaria, pero no a cualquier precio.

Partiendo de esta base volveremos a ver a Sam Fisher mostrándonos su vertiente más sigilosa y letal. Todo lo que se necesita para ser un espía de elevado rango y, como no podía ser de otra manera, con un despliegue tecnológico que le hará la vida más fácil.

En el contexto histórico de la franquicia, esta entrega se sitúa seis meses después de lo sucedido en Conviction. Fisher forma el grupo Fourth Echelon para luchar contra un grupo terrorista



La inspiración en Assassin's Creed es evidente. Sam ahora trepa como lo hacía el bueno de Altair en sus años de juventud allá en Jersualen por el SXII

que exige la retirada de todas las tropas de EEUU del mundo. Si no se cumple, amenazan con atacar simultáneamente una serie de objetivos cuya información clave se encuentra en esa dichosa lista negra del título. Sam debe recuperarla. Y como no, es el único capaz de cumplir con esta hazaña.

Para ello debemos ir eliminando a los líderes de esta revolución, y aplacarla a base de fuerza. Este Splinter Cell seguirá, en parte, la línea de Conviction y seguirá apostando por la acción directa mezclada con la infiltración. Presentado como un híbrido de ambos géneros sin posicionarse en exceso. Si bien podremos escondernos tras parapetos, asesinar silenciosamente a los enemigos y trepar para movernos por lo alto, la mayoría de las acciones que podremos ejecutar son más violentas y ruidosas.

Para llevar a buen puerto nuestras misiones contaremos con distintos gadgets. Ventajas adquiridas gracias a ser un agente del gobierno. Fetiches que nos permitirán estudiar la situación y ejecutarla después aniquilando cualquier amenaza que nos rodee. Para ello, contaremos con la herencia adquirida en la anterior entrega. Así podremos emplear nuestra destreza cuerpo a cuerpo, o usar el ya co-

Después de un Conviction bastante oscuro y algo más profundo en cuanto a la personalidad de Sam, volveremos a ver su lado más bélico y habitual

nocido "marcado". Combinando esto, conseguiremos realizar una "coreografía" letal y de aspecto visual impactante.

Y es que en esta entrega nuestro personaje parece haber rejuvenecido. Atrás queda ese Sam rudo y pesado de movimientos. Ahora nos lo encontramos más estilizado y ágil. Prueba de ello es la inclusión del "parkour" al más puro estilo Altair aumentando el componente de plataformas del juego. Por lo que podemos decir que esta entrega "bebe" de otras sagas, cogiendo partes que están bien implantadas.

En esta entrega veremos que se ha nutrido de componentes de otros títulos "marca de la casa"

El control del héroe se ha suavizado para hacerlo más accesible a todo tipo de jugadores. Los diseñadores del juego parece que no quieren complicar el control y desean que te centres en planificar estrategias y ejecutarlas, en lugar de pensar qué botones debes pulsar para llevarlas a cabo.

En cuanto al apartado gráfico, lo que hemos podido apreciar es que la estética del juego y la ambientación estarán muy cuidadas. Con un acabado general muy realista, aunque habrá que esperar a ver cómo queda todo el conjunto en su versión final. A priori podemos confiar en el buen hacer de los desarrolladores.

Otro apunte que se ha confirmado es la vuelta del el clásico modo multijugador de Espías vs. Mercenarios, todo un referente online de la saga. En este modo, un equipo controlará a un grupo de espías con habilidades parecidas a las de nuestro

De vuelta a la consola de Sony

Después de que Conviction se saltara su paso por PlayStation 3. Blacklist volverá a correr por sus entrañas. Sin duda es una buena noticias para los usuarios de la misma, que a buen seguro estaban deseando volver a vivir las aventuras de nuestro querido Sam.

Eso sí, ya se sabe que habrá contenido adicional, el cual saldrá en primera instancia en la consola de Microsoft. Así que el resto tendrá que esperar algo de tiempo si quiere ampliar la duración de esta entrega por medio de estos descargables

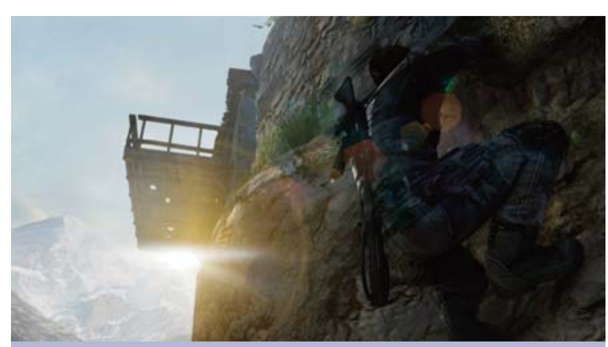
La acción volverá a ser directa, violenta. Presnciaremos peleas impresionantes cuerpo a cuerpo











El detalle gráfico estará muy cuidado, con un acabado muy realista. En este apartado podemos atisbar una mejora sustacial

protagonista, pero más centradas en el sigilo. El otro equipo controlará a unos mercenarios armados hasta los dientes y con una capacidad de combate mayor que la de sus rivales. El objetivo está claro: los espías se moverán por las sombras y eliminarán sigilosamente a los mercenarios, mientras que éstos intentarán usar su superioridad armamentística para vencer. Se presupone que habrá distintos modos de juego dentro de éste.

También habrá un modo cooperativo que no serán las mismas misiones que el modo historia normal pero que al parecer estarán interrelacionadas de algún modo. No se ha concretado en qué sentido estarán conectados, aunque se habla de recompensas en la historia para un jugador. La experiencia y el dinero acumulado en ambos modos de juego se podrá usar de manera global que podremos invertir en mejorar el equipamiento de Fisher,

Valoración:

Splinter Cell vuelve a dar un giro argumental a la saga. Pasaremos de ese Sam vengativo y personal a la vuelta de ese Sam bélico al mas puro estilo Tom Clancy.

Mantiene esa acción directa de su predecesor, pero combinándolo con la infiltración que caracteriza a la saga. Lle vando a cabo una evolución jugable a la franquicia que tiene pinta de combinar a la perfección.

Lástima que haya sufrido el ya anunciado retraso. Así que nos quedan unos 6 meses de larga espera para poder ponernos en la piel de nuestro apreciado espía. Esa arma letal que tiene en su mano el poder salvar a su patria de un cataclismo a gran escala.

Jorge Serrano

Pikmin 3

Nintendo debe comenzar a enseñar las cartas

Tras Nintendo Land y New Super Mario Bros. U llega la tercera apuesta de Nintendo para nutrir el catálogo de su recién estrenada consola. Los alienígenas vuelven a una consola nueve años después de saldar su deuda

Repitiendo la maniobra que usó en 2006, Nintendo ha vuelto a ser la primera en lanzar la primera consola que debe marcar el salto generacional. Sin embargo no ha estado tan atinada a la hora de proveerla de grandes títulos. Muchos ports de títulos que ya acabamos hace bastantes meses, algún que otro third correcto y poco más en un catálogo que se presenta un tanto escuálido en estas primeras semanas de andadura. Se echa de menos y mucho un mayor apoyo de la propia Nintendo con su máquina. Nintendo Land como experimento es aceptable.



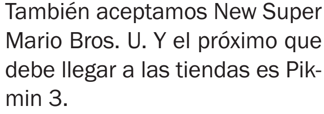
La cooperación y el saber utilizar las habilidades de nuestro grupo de la mejor forma posible son las mejores herramientas para alcanzar el éxito





WiiU sigue sin mostrar su elemento diferencial

La gran virtud de WiiU no es otra que su tableta. Es su icono y la herramienta que nos han querido presentar como vital para entender su concepto de juego asimétrico en el que han basado la práctica totalidad de su campaña de marketing. Sin embargo a día de hoy seguimos sin explotar el verdadero potencial del periférico. Muy pocos juegos de los que ahora hay en el mercado hacen un uso significativo de sus virtudes, relegándolo en la mayoría de los casos a mostrarnos el inventario, el mapa o permitiéndonos jugar en ella. No ofrece nada que no podamos hacer con un pad tradicional por el momento.



También aceptamos New Super Mario Bros. U. Y el próximo que debe llegar a las tiendas es Pikmin 3.

Posiblemente haya, y con razón, quien critique esta maniobra. Si de algo puede presumir la casa de Kyoto es de contar entre sus filas con muchas franquicias capaces de vender tan solo por su nombre varios millones de copias. Pero Pikmin no es una de ellas. No es ni de las más simbólicas, ni de las más reconocibles. Sí, Miyamoto está detrás, pero no va a hacer que hordas de compradores compulsivos se acerquen a las tiendas a comprar la máquina solo por este juego. No es un system seller.

Y es que la franquicia de los carismáticos alienígenas no es conocida por el gran público. Y mucha culpa de ello la tiene que han pasado ya la friolera de nueve años desde que el último capítulo de la serie nos visitara. Y que los dos anteriores a pesar de tener un gran respaldo por parte de la prensa y de ser dos juegos verdaderamente reseñables en el escuálido catálogo de GameCube, no estuvieron ni cerca de soñar con las ventas que produce un Mario o un Zelda. Es más que probable que un gran porcentaje de jugadores que vayan a la tienda a por él, sea éste el primer contacto que tengan con la franquicia.

A pesar de todo, y del en teoría, minoritario seguimiento, cuenta con una base de seguidores muy identificada y fiel, que llevaban años demandando una nueva entrega. Fue en 2008 cuando comenzamos a saber que Pikmin volvía a la palestra y que llegaría para Wii. Pero tras el anuncio, el silencio más absoluto. Tuvieron que pasar tres años hasta el E3 del 2011 para saber que Pikmin 3 iba a ser título de lanzamiento de WiiU. Finalmente no va a ser así, y llegará con algún mes de retraso.

El juego nos pone en la tesitura de ser un pequeño grupo





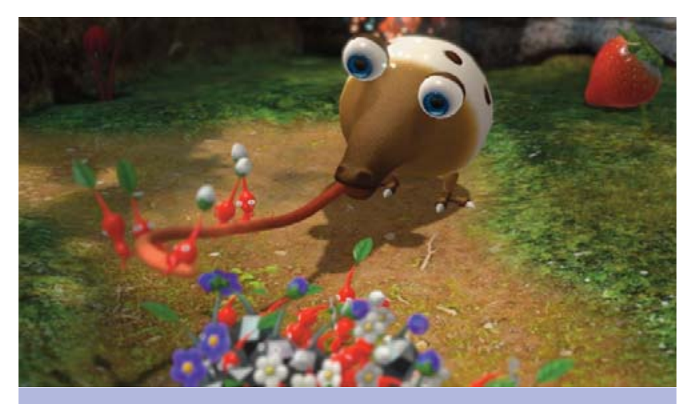


El juego llega a unos aceptables 720p. La sensación es de estar delante de una película de animación. Muy resultón

de extraterrestres que hemos quedado atrapados en la Tierra. O más en concreto, en el jardín de una zona residencial. Pero por cuestión de escalas, éste es un entorno hostil para unos seres de nuestro tamaño. Así que siguiendo la máxima de que la unión hace la fuerza debemos combinar las diferentes habilidades de nuestros protagonistas para hacer frente a las situaciones que se nos proponen. Un planteamiento Lemmings en el que entran en juego factores como enemigos y el tiempo. Y es que el equipo de desarrollo ha querido recuperar las señas de identidad del primer juego y que poco a poco se diluyeron en la segunda entrega. No cumplir la tarea en el día, y sobre todo, el no ponernos a salvo, va hacer que nuestras filas adelgacen al caer la noche por ser pasto de las criaturas que habitan el jardín. Cooperación y competición. Dos señas de identidad que pretenden convertirse a su vez en el santo, seña y símbolo diferencial de WiiU con respecto a la competencia existente.

Y es que el planteamiento quiere retomar la idea original sobre la que fue concebido Pikmin hace ya casi doce años. Sin abandonar su estética infantiloide y con la impronta de Nintendo, lo cierto es que conseguía crear ese grado de angustia y tensión propias de llevar a cabo nuestros objetivos antes de finalizar el día y e intentando conservar nuestro suministro de aire. Estos patrones a seguir han sido reconocidos por el propio Miyamoto para sentar el punto de partida de lo que debe ser el estreno de la franquicia en WiiU, reconociendo veladamente que los cambios introducidos en Pikmin 2 con el fin de suavizar la experiencia y hacerla más accesible a más jugadores no acabó por satisfacer a los seguidores de la serie.

Aunque la esencia es la misma, las situaciones se han visto ampliadas, así como las diversas habilidades de nuestros pequeños héroes. En saber cómo y cuándo utilizarlas radica la esencia de Pikmin. Y es que por mucho que nos resulte obvio el quién puede hacer qué gracias a la lógica, muchas veces tendremos que recurrir al ingenio y a la prueba-error para poder llevar a cabo nuestro co-



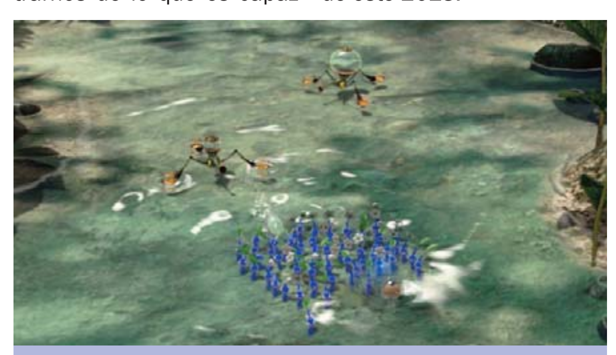
Debido a nuestro diminuto tamaño, casi cualquier cosa que encontremos en estos escenarios representa una amenaza

metido.

Lo poco que se ha dejado ver hasta ahora nos ha enseñado un título que luce maravillosamente bien en la HD. Los entornos coloridos y la naturalidad y fluidez de los movimientos consiguen que tengamos siempre la sensación de estar ante una película de animación. Aunque también es verdad que en ese sentido ayuda y mucho lo agradecida que es la temática para presentarla de esta manera. Aunque ya es sabido que el juego finalmente llegará a 720p, bajo nuestro juicio es más que suficiente para presentarlo y comparativamente se nota que luce bastante mejor que cualquier juego del catálogo de Wii. ¿Un consuelo sin sentido? Puede. Pero es la realidad ahora mismo y con Pikmin 3 en concreto. ¿Podría haber llegado a más resolución? También, pero al no abusar de una sobrecarga de texturas ni de juego de luces no lo vemos como algo que imposibilite disfrutar del juego. Simplemente que no es el mejor candidato a mostrarnos de lo que es capaz WiiU. Los grandes alardes técnicos parece ser que quedarán para mejor ocasión.

Sin embargo no podemos estar tan de acuerdo en el empleo que hace el título de las teóricas virtudes que ofrece WiiU. En ese sentido nos preocupa el hecho de que la tableta ha quedado relegada a un elemento casi anecdótico, limitando sus funciones a simplemente mostrar el mapa. Desconocemos si en la versión final del juego éstas se verán ampliadas, pero en la versión de prueba hemos podido jugar perfectamente con los mandos de Wii sin tener delante el periférico estrella. Dejarlo de lado en el primer título de cierta importancia por parte de la compañía madre nos crea un cierto sin sabor.

De momento no tenemos fecha para su lanzamiento en territorio europeo. Aunque algunas tiendas lo han fechado para la última semana de abril, de momento no ha habido anuncio oficial por parte de Nintendo, que sigue fijándolo para algún momento del segundo trimestre de este 2013.



Comandando a nuestro pequeño ejército tenemos que sortear los diferentes desafíos que el juego nos plantea



Valoración:

Pikmin 3 es el próximo juego de sello Nintendo que debe aterrizar en WiiU. Colorido, bonito y que rescata las virtudes con las que fue concebido hace más de una década cuando salió a la luz en GameCube.

Lo visto hasta ahora nos deja un sabor un tanto agridulce. Por un lado es un retorno demandado por un número significativo de jugadores. Por otro, es una franquicia menor dentro de las que maneja la casa japonesa. Se nos hace escaso que hasta ahora las dos series que han aterrizado en la consola de Nintendo sean de segunda fila en un estreno que está siendo más complicado del que preveían en Kyoto. Ni New Super Mario Bros. U ni Pikmin 3 son títulos que acerquen a los compradores a las tiendas.

gonzalo mauleón

Beyond: Two Souls

Dos almas sobrenaturales

Hablar de Quantic Dream es hablar de realismo gráfico, buen hacer y un concepto distinto en cuanto a juegos. David Cage quiere y espera sacarle el máximo provecho a PS3. Y todo apunta a que lo hará

Después del reconocimiento obtenido con aventuras como Farenheit y Heavy Rain, David Cage quiere seguir aumentando su prestigio y se ha marcado como objetivo que Quantic Dream se posicione como uno de los estudios más importantes a la hora de plasmar los sentimientos en los videojuegos.

Si echamos la vista atrás, el paso de Farenheit a Heavy Rain fue brutal respecto a la capacidad para transmitir sensaciones. Algo normal si tenemos en cuenta que cada título pertenece a una generación distinta. Pero es que todo apunta a que Beyond superará lo visto en éste

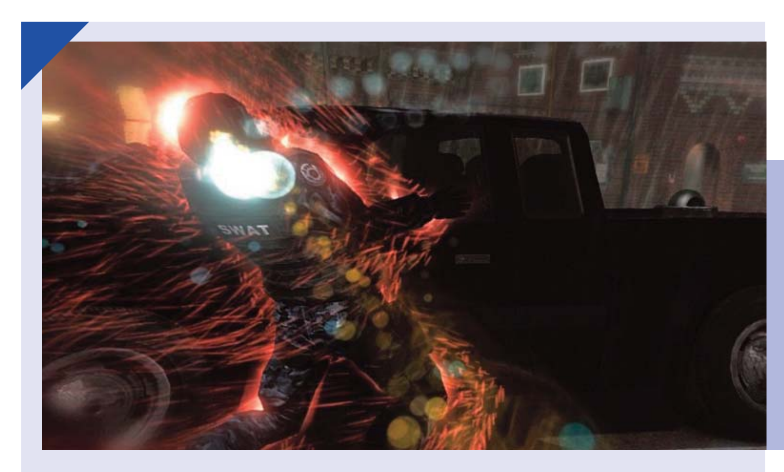


Jodie se verá involucrada en situaciones límite que harán que tenga que huir o enfrentarse con la mis-mísma policía

último. Prueba de ello lo pudimos apreciar con la demo técnica que presentó en la GDC 2012, que respondía al nombre de KARA.

Pues bien, ahora quiere implementar eso que vimos por aquel entonces en su próxima apuesta. Si bien en Heavy Rain los escenarios y las animaciones eran hiperrealistas, fallaba la expresión de las caras. En este nuevo título parece que esto se ha solucionado: las caras de la protagonista y del resto de personajes son mucho más expresivas. Ya no parecen plastificadas, los ojos tienen más vida. Lo que le dará mayor inmersión en la historia de esta nueva aventura.

En esta historia nuestra protagonista, Jodie, siempre ha sido diferente al resto. Ella cuenta con poderes sobrenaturales gracias a su vínculo con una entidad invisible. Y es que este don ha cambiado su vida para siempre. Este ser misterioso, que solo podrá ver el jugador, puede moverse libremente por los escenarios y será clave para la supervivencia de la protagonista. Pero tener siempre de cerca este fenómeno que ella misma no puede



Alternaremos el control en Jodie y Aiden. Éste segundo mostrará la composición de lo que atravesemos

controlar a su voluntad le acarreará muchas complicaciones en su vida diaria al tener que luchar siempre contra un entorno hostil a la que ella tendrá que hacer frente desde su niñez hasta la adolescencia.

Siguiendo una mecánica al estilo Heavy Rain y además con compatibilidad PlayStation Move, en Beyond viviremos los momentos más impactantes de la historia de Jodie. Cada una de las decisiones que tomemos en el videojuego cambiaran completamente su destino, por lo que es muy probable que obtengamos más de un final alternativo al terminar el título como ya ocurría con Heavy Rain.

Aunque no han ofrecido demasiados detalles de su apartado jugable, Beyond seguirá ofreciendo la jugabilidad tipo `Quick Time Events con la investigación de pistas. Es decir, que las escenas de tensión y acción surgirán a través de la pulsación del botón correcto en el momento indicado. Durante la investigación se nos permitirá mover al personaje libremente por el escenario en busca de nuevos objetivos. Desconocemos por completo si habrá algún tipo de interactividad más, ya que Cage se ha guardado mucho de los detalles para los próximos meses.

Pero si la obsesión por recrear las sensaciones no es suficiente, ésta queda reforzada con las distintas animaciones de caminado y carrera que se han generado con motion capture para el personaje de Ellen Page. El resultado son más de 20 formas de moverse distintas, dependiendo de la superficie por la que camine, la prisa que lleve, las condiciones climáticas. Realismo indiscutible.

Y es que, como ya hemos contado anteriormente, el nuevo motor gráfico del estudio es otra maravilla de la tecnología capaz de llevar a un nuevo nivel el hardware de la consola de Sony. Los efectos lumínicos y la solidez mostrada cuando maneja-

El sistema de captura de movimientos ha sido mejorado para que todo parezca más natural



mos al espectro dejan boquiabierto. El escenario cambia de forma dinámica en función de si atravesamos o no los objetos, viéndoles su composición por dentro y aflojando el sonido del exterior. Un espectáculo que hace sentirse al jugador realmente incorpóreo. El detalle facial es otro punto que no se puede pasar por alto al hablar del portento técnico logrado por el estudio en Beyond. También es destacable el nivel de detalle de los entornos, cómo se han logrado condiciones climatológicas como la lluvia o el viento y lo orgánico de todos los diseños, con relativa apertura y mucha viveza y elementos distinguidos. Las sombras y los efectos de partículas también se salen de los estándares, especialmente en las cinemáticas interactivas, donde no siempre se comportan de la misma forma empezando porque resolver mal una secuencia QTE cambia los acontecimientos que veremos en pantalla.

Otro de los aspectos a tener en cuenta, que puede que no guste, es que el señor Cage ha declarado que le gustaría que Beyond se jugase una sola vez, sin que el jugador supiese que podría haber pasado en caso de haber tomado otra elección distinta. Su propósito es que la experiencia sea lo más similar a la vida misma. Una forma un tanto contranatura al propio concepto de juego.

Para concluir, ya está confirmado que llegará doblado al castellano. Esperemos que un trabajo tan soberbio como el del anterior juego del estudio.

En definitiva, de esto trata Beyond: Two Souls. De ser tan real como la vida misma. De plasmar sensaciones. De ver las consecuencias de tomar una decisión. Veremos en qué acaba.



Como se puede apreciar en la foto, el nivel de detalle de los personajes estará muy cuidado, llevando al límite a la PS3



El peligro nos estará acechando constantemente. Es algo con lo que nuestra protagonista tendrá que convivir

Valoración:

Si de algo sabe Quantic Dream, es de plasmar realismo en todas sus obras. Es posible que a la gente no le gustase demasiado esa jugabilidad guiada que tenía Heavy Rain y no sabemos si Beyond: Two Souls intentará dar algo más de libertad, en la medida de lo posible, al jugador. Pero no se puede negar que lo visto en ella, da como resultado un excelente trabajo. casi con total seguridad, será uno de los juegos que lleven al límite la capacidad gráfica de Playstation 3 y uno de los últimos grandes títulos que aún le quedan por recibir a la máquina de Sony.

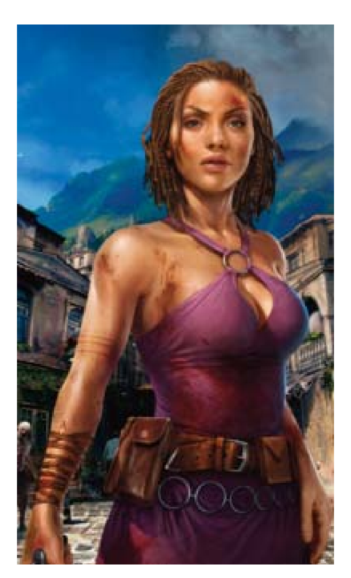
A Beyond: Two Souls se le espera a lo largo de 2013, el problema es que todavía no tiene fecha confirmada.

jorge serrano

Dead Island Riptide

El colmo de la mala suerte

Te ves envuelto en un apocalipsis zombi, logras escapar vivo y cuando abandonas ese particular infierno caes en otro aún peor. Ni Carlos Sainz, Fernando Alonso y Pepe Gáfez juntos lo consiguen



Se ha convertido en algo totalmente inevitable el que cualquier videojuego que tenga un mínimo éxito reciba al poco tiempo una secuela. Esto no es 'per se' ni bueno ni malo, gracias a ello hemos recibido títulos notables cuando el original era malo, pero está claro que no está justificado en todos los casos.

Ahora le toca el turno a Dead Island, aquel juego de los polacos Techland para Deep Silver que maravilló con uno de los mejores trailers que hemos visto nunca en el mundo del videojuego, y que cuando llegó a las tiendas tuvo críticas de todo tipo y unas cifras de ventas bastante jugosas para una franquicia nueva y un estudio de desarrollo poco conocido.

No han pasado dos años desde su lanzamiento y ya tenemos sobre la mesa su secuela, de nombre Dead Island Riptide. El juego original acaba con los cuatro protagonistas abandonando la isla en la que surgió el brote zombi. No llegarán muy lejos, ya que van a caer en otra isla del mismo archipiélago de nombre Palanai, por supuesto también infestada por la plaga, y allí comienza una nueva aventura de supervivencia en medio de un entorno aún más hostil



Los terrenos pantanosos e inundados de agua serán una constante en el juego. Lo cual hará aún más difícil la supervivencia

que en Dead Island, ya que Palanai se caracteriza por una vegetación mucho más espesa que Banoi, no está tan explotada por el turismo y abundan los terrenos pantanosos, que nos pondrán en tantos apuros como los propios muertos vivientes. En este terreno tan complicado los desplazamientos a pie o en coche resultan poco menos que inútiles y cobran gran importancia las embarcaciones de todo tipo que suponen la principal novedad en este aspecto.

Pero la principal novedad jugable de Riptide viene en otra dirección, se van a incluir localizaciones donde nos podremos atrincherar y montar un sistema de defensa que repela el ataque de hordas y hordas de zombis de todo tipo, al más puro estilo Gears of War. Dispondremos de diversos elementos de defensa y ataque que deberemos ubicar estratégicamente para que nos ayuden a acabar con las decenas de no muertos que trataran de convertirnos en su menú del día. Puede ser un añadido muy interesante que enriquezca la jugabilidad del título, siempre y cuando se haya planteado correctamente y resulte divertido, y no como ocurrió con el tower defense de Assassin´s Creed Revelations, por poner un ejemplo.

Más armas y vehículos para hacer frente a nuevos tipos de muertos vivientes que nos pondrán las cosas aún más difíciles que en el juego original

Ya conocemos a cuatro de los personajes de esta aventura de supervivencia, Xian Mei, Logan, Sam B y Purna, que Riptide permitirá recuperar de nuestras partidas del Dead Island original y para los cuales se ha desarrollado un sistema de evolución con repercusiones mucho más significativas de cara al desarrollo del juego. A los cuatro supervivientes de la primera entrega se suma un nuevo personaje que se asegura complementará perfectamente al grupo original y del cual se sabe más bien poco.

El diseño es muy parecido al del juego original. Los esfuerzos del Techland han ido más en la linea de aumentar el número de zombis en pantalla

Para esta secuela (aunque los desarrolladores hablan de spin-off e incluso de juego totalmente nuevo) se ha mejorado el motor con el que se creó Dead Island, esa herramienta que sorprendió en algunos aspectos pero mostró carencias en otros. Por lo que hemos podido ver en las imágenes y videos mostrados has ahora, la apariencia de Riptide será muy similar a la del Dead Island original, aunque ligeramente más oscura y con una mayor variedad de fenómenos atmosféricos, que tendrán una mayor incidencia también en la jugabilidad.

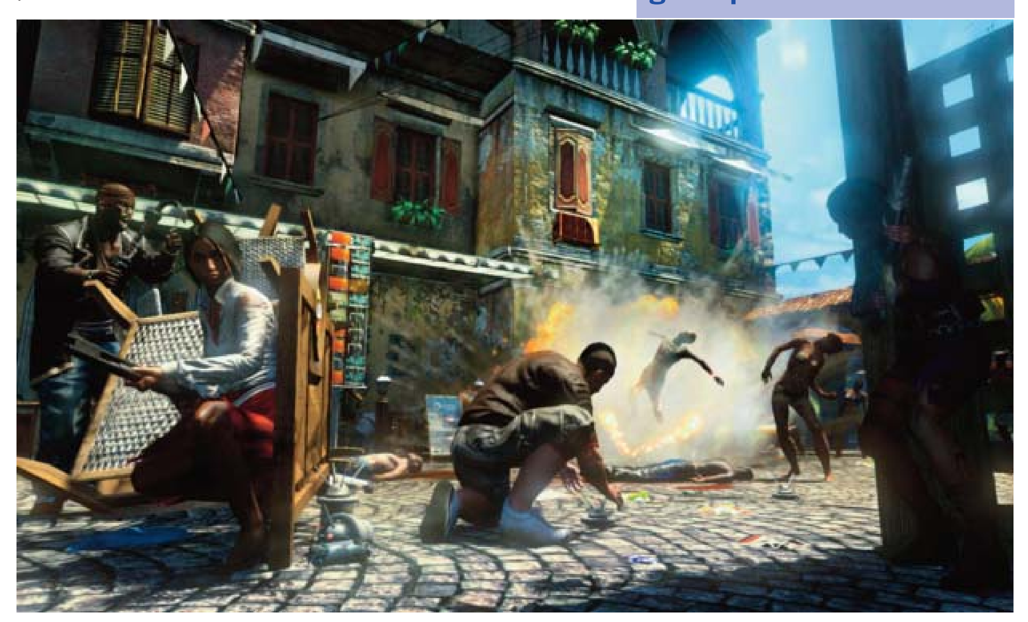
Las mayores capacidades del motor se apreciarán, sobre todo, en un mayor número de enemigos en pantalla, una mayor variedad de estos y unos movimientos más fluidos, sin los tirones y caídas de frames que se producían en Dead Island en determinados momentos y tan molestos resultaban.

Una Edición Especial polémica

Recientemente se ha anunciado el contenido de la edición especial de Dead Island Riptide que llegará a las tiendas del viejo continente en exclusiva para Xbox360. Y se ha visto envuelta en polémica.

A los habituales contenidos adicionales descargables y caja metálica se añade una figura de resina de 31 cm de largo y 18,5 de ancho y pintada a mano, que representa un torso femenino en bikini mutilado por los zombis. Una pequeña escultura de dudoso gusto, aún para un título de la temática de Riptide y que ha levantado ya bastantes ampollas con tan solo su anuncio.

La colaboración entre los personajes será más importante que nunca. ¿Y si juegas Riptide solo?











Dead Island Riptide promete mejorar todo lo que dejó a su secuela en solo un buen juego. No esperamos revolución alguna

Otro aspecto a mejorar es la sensación de recadero tan habitual en los juegos de mundo abierto. Dead Island pecaba de repetitivo y poco interesante en las misiones secundarias y Techland debe encontrar la forma de integrarlas en la trama principal o crear subtramas en las que tengan sentido y no den la sensación de estar haciendo siempre lo mismo. De esto, el acierto en la implementación del modo "horda" en la trama del juego y de cómo se resuelva el siempre complicado tema de un título que puede ser jugado en solitario o en cooperativo dependerá el resultado final de Dead Island Riptide. Si todo lo citado funciona correctamente estaremos ante un juego mucho mejor que su predecesor, que ya era bueno. Si no se consigue estaremos ante otro caso más de expansión disfrazada de secuela, de sobrexplotación de una franquicia aprovechando un buen resultado comercial inicial.

Valoración:

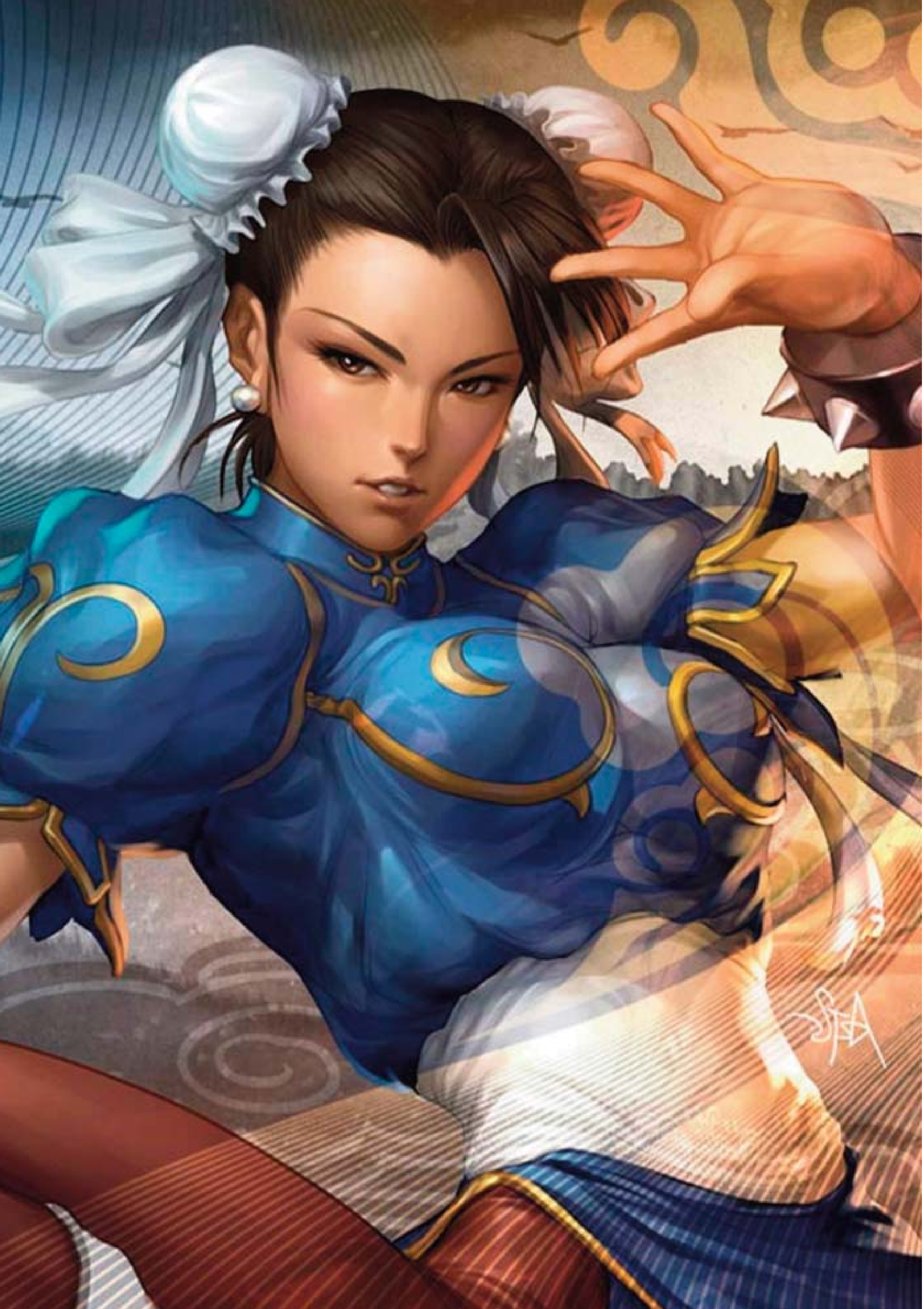
Con sus limitaciones y deficiencias Dead Island ocupó las horas de millones de jugadores que encontraron un notable videojuego de zombis en un mundo abierto.

Solo 18 meses después llega a nuestras consolas y ordenadores su continuación (secuela o juego nuevo, como lo quieran llamar) que promete novedades interesantes. Del acierto en el diseño e implementación de estas novedades dependerá el resultado de Riptide, y de éste el futuro de una franquicia que puede dar un importante paso adelante o quedar en el olvido de las franquicias sobreexplotadas.

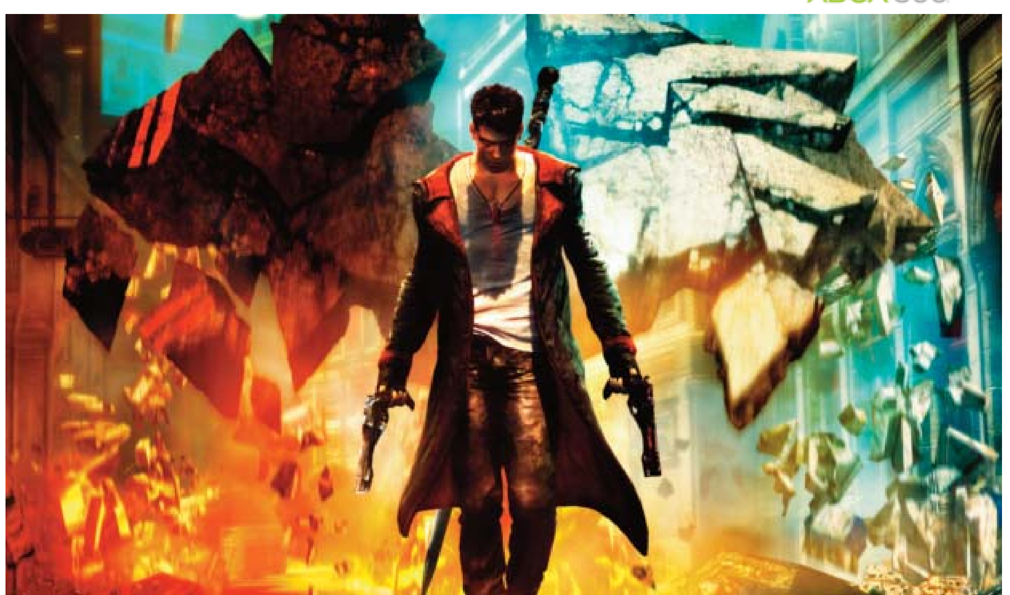
Esperemos que al menos sea capaz de mantener el tipo con respecto al original.

josé barberán


Games Tribune Magazine
G+M
El mejor sitio para gamers







desarrolla: ninja theory · **distribuye:** capcom · **género:** acción · **texto/voces:** español · **pvp:** 59,95 € · **edad:** +18

DmC

Renovarse o morir

"Lo importante es que hablen de ti, aunque sea bien", esta frase de Dalí es perfectamente aplicable a la campaña de marketing de DmC en la que se ha usado la polémica del nuevo Dante con maestría. Pero hay mucho más en DmC



Comencemos con un poco de historia. Devil May Cry nace como un experimento para la saga Resident Evil y llega a las tiendas como juego independiente en agosto de 2001. Pronto se hace con el fervor de los amantes de los juegos de acción en Playstation 2 y en enero de 2003 llega su secuela, un Devil May Cry 2 con cambios que no satisficieron a todos los jugadores. Hasta febrero de 2005 hubo que esperar al Devil May Cry 3: Dante´s Awakening, cuya historia ocurre antes que el primero y el que para muchos es el mejor título de la saga. Este juego tuvo una versión para PC, rompiendo la exclusiva que hasta el momento tenía Sony y su Playstation 2. El salto generacional llegó con Devil May Cry 4 para PS3, Xbox360 y PC. Un juego que no es malo, pero que defraudó a los que esperaban con verdadera ansia el estreno de Dante en la presente genera-

En una trama tan ficticia como la de DmC, Ninja Theory ha logrado introducir multitud de referencias a organismos y situaciones reales de hoy en día





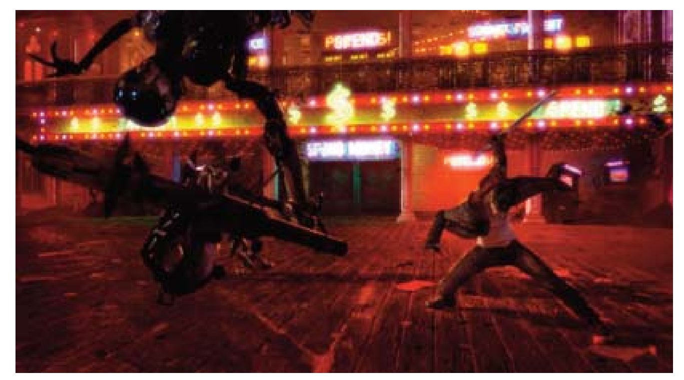
ción. Este título mostró un inquietante estancamiento de la saga, dando la sensación de que los desarrolladores no veían claro hacia donde debía evolucionar la misma y las escasas novedades empañaban el resultado final más que mejorarlo. Con este panorama muchos pensamos que era el fin de una de las sagas más queridas por el público, hasta que en el Tokyo Games Show de 2010 Capcom anunció su vuelta y que se había encargado su desarrollo a Ninja Theory, estudio británico afincado en Cambridge y autores de Heavenly Sword y Enslaved, dos títulos con un estilo visual muy marcado y totalmente diferente del clásico de Devil May Cry.

El encargo de Capcom fue renovar totalmente la saga, actualizarla y en cierto modo occidentalizarla, si es que eso era posible. Y así se hizo, DmC es una interpretación libre del universo Devil May Cry, la gente de Ninja Theory toma lo que considera útil y lo mete en un título que rompe totalmente con el pasado a todos los niveles, permitiéndose licencias que en el caso de haber apostado por un juego más continuista no hubiesen sido posibles.

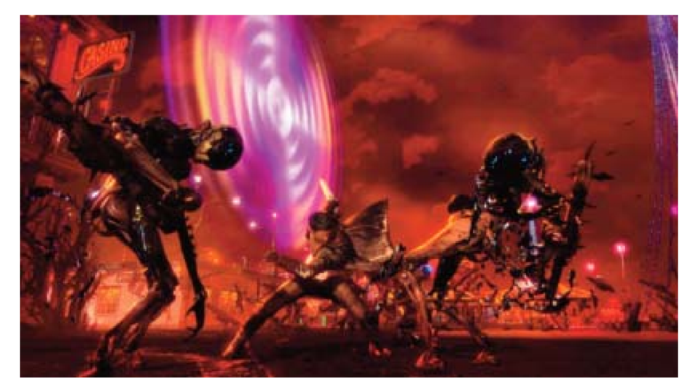
El aspecto más polémico ha sido el rediseño del protagonista, Dante es ahora mucho más joven y ¡tiene el pelo negro!, su actitud es mucho más chulesca y no tiene la elegancia clásica del personaje que conocíamos. Esto se justifica porque se supone que la aventura de DmC ocurre en un tiempo anterior al de los anteriores juegos. Esto no es más que una excusa para justificar un cambio de look que acerque la imagen del protagonista a referencias actuales. como el Edward Cullen de Crepúsculo o el mismísimo Cristiano Ronaldo.



El cambio estético de DmC respecto de las anteriores entregas es brutal. No se limita solo al protagonista principal y su cambio de peinado









El “restyling” de Dante no queda en un personaje más joven y con cambio de peinado y color de pelo, la ropa que lleva, su actitud ante los problemas y su relación con el resto de personajes busca también llegar a nuevos jugadores que no sentían atraídos por el muy japonés Dante de los Devil May Cry desarrollados por la propia Capcom.

No había en el mundo del videojuego un personaje tan sobrado como Dante, siempre en su sitio, siempre la palabra exacta y el comentario oportuno, era chulo pero con clase. El nuevo Dante es más joven y arrogante, no ha alcanzado aún el nivel del Dante de Devil May Cry y resulta excesivamente descarado rozando lo irreverente. A mi personalmente me chirría más este cambio de personalidad y actitud que el físico, y echo más de menos las coñas con gracia y el punto de mala leche justo del anterior Dante, que el pelo blanco o el abrigo rojo.

Otros personajes de la saga (lease Vergil) no han sufrido un cambio estético tan profundo, manteniendo algunas de las características que nos permiten reconocerlos a lo largo del tiempo.

El rediseño visual de la saga no queda únicamente en los personajes, los cambios en el universo en el que desarrolla la acción son aún más profundos que los del protagonista. Los anteriores Devil May Cry nos mostraban un mundo gótico totalmente irreal e imposible de fechar por mezclar referencias temporales muy diferentes. DmC da el salto a la actualidad, se desarrolla en unos escenarios que bien podrían ser los de cualquier ciudad, llenos de imá-

genes y alusiones totalmente reales y actuales, que se distorsionan totalmente cuando entramos en el Limbo, en el que se desarrollan los combates contra los demonios. Es impresionante ver cómo se va produciendo la transformación del escenario y como queda tras nuestra lucha con los enemigos.

Este rediseño visual no es en sí ni bueno ni malo, habrá a quien le guste más el anterior y habrá quien prefiera el de este DmC. A mi hay cosas que me llaman más de los clásicos y en otros aspectos me quedo con el trabajo de Ninja Theory.

Pero no debería ser este el debate principal en este "reboot" del juego. Las novedades principales del juego vienen en la jugabilidad del mismo, y ahí sí que se podría discutir horas y horas acerca de la conveniencia o no de ciertos cambios, si esto es o no un Devil May Cry con el nuevo sistema de combate o si es o no un buen juego, y no en si me gusta más el Dante del pelo blanco o el que se parece al vampiro de instituto.

El productor jefe del proyecto, Alex Jones, aseguró en una entrevista que "buscaban competir con Platinum en términos de jugabilidad y narración". DmC mantiene las bases jugables de la saga y sus combates con espada (Rebellion) y pistolas (Ebony e Ivory), pero se ha modificado totalmente el uso que hacemos de las mismas y el sistema de combos. Se han introducido unos modificadores de nombre Modo Ángel y Modo Demonio (recordamos que las habilidades especiales de Dante le vienen de que es mitad ángel y mitad demonio) que afectan tanto a la movilidad del personaje principal como a los ataques con Rebellion, que muta durante un tiempo.

Las mecánicas jugables y en especial el sistema de combate han sufrido también una profunda renovación que te puede gustar o no

El número de combos es inferior al de otros títulos del género e incluso al de los anteriores Devil May Cry. A cambio ofrece la posibilidad de combinar de un modo muy rápido y flexible ataques muy diferentes que logran unos combates muy espectaculares y divertidos, incluso para los que empiezan en el juego o son novatos en el hack´n´slash. El gran mérito de Ninja Theory en el desarrollo de DmC ha sido lograr un sistema de combate accesible para el jugador novel y profundo y divertido para el más experto. Es cierto que se logran ataques combinados y coreografiados con solo aporrear las teclas de ataque y salto, Dante responde perfectamente dando la impresión de que dominas el juego en las primeras horas de juego. Pero eso no es cierto, una medida curva de dificultad nos irá mostrando poco a poco que aún nos queda mucho por aprender hasta lograr dominar a nuestro personaje y todos sus movimien-



tos, usarlos y combinarlos adecuadamente y saber que es lo mejor que podemos hacer en cada momento. Será entonces cuando volvamos atrás a tratar de lograr la máxima puntuación en cada una de las fases que simplemente pasamos anteriormente. La dificultad está muy bien ajustada en cada uno de los niveles, invitando a rejugar un título que nos puede dar horas y horas de diversión. A esta rejugabilidad propia de la campaña principal, hay que añadir las misiones secretas y la promesa de que el modo Palacio Sangriento llegará en forma de DLC gratuito con más de 100 niveles repletos de demonios y enemigos, incluyendo 5 nuevos jefes finales.

La jugabilidad de DmC se complementa con fases donde prevalece el plataformeo, que no molestan en absoluto y enriquecen la experiencia jugable.

El diseño de escenarios es sobresaliente y otro de los grandes aciertos de Ninja Theory. Tienen un nivel medio muy alto y algunos rozan la genialidad. No mantiene el mismo nivel el diseño de enemigos, sobre todo el de algunos jefes finales que resultan demasiado tópicos y poco inspirados. Los demonios y criaturas que deberemos afrontar a lo largo del juego están correctamente recreados pero las máquinas actuales deberían tener capacidad suficiente como para que los enemigos no sean todos exactamente iguales. Es cierto que es un mal generalizado, pero no por ello debemos dejar de exigirlo, y hay juegos que con el mismo motor muestran ligeras diferencias entre unos y otros.



DmC tiene disponibles de lanzamiento varios packs de DLCs, que se han ofrecido como recompensa al hacer la reserva en distintas cadenas comerciales o al adquirir la edición coleccionista



El juego funciona en consolas a 30 fps fijos. Es cierto que no se aprecia ralentización alguna aún con muchos enemigos en pantalla, pero hubiese sido deseable una mayor ambición por parte de Ninja Theory, que ha preferido no arriesgar y apostar sobre seguro.

Es un título muy rápido y frenético y en algunas ocasiones a la cámara le cuesta seguir la acción, dejándonos vendidos frente a los demonios. No es algo que ocurra con demasiada frecuencia, pero resulta muy molesto.

Si a nivel técnico DmC queda lejos de lo que otros juegos (incluso algunos que también usan Unreal Engine 3) ofrecen, el apartado artístico compensa con creces algunas las limitaciones técnicas expresadas anteriormente.

Espectacular la banda sonora del juego, a cargo de Noisia y Combichrist. Una increíble descarga de temas que mezclan el metal y la electrónica logrando ambientar perfectamente tanto las secuencias cinemáticas como los momentos de acción, en los que se integra perfectamente con los efectos de sonido de la lucha. Mantiene el excelente nivel un doblaje de alta calidad con una gran carga interpretativa, aunque con problemas de sincronización labial en algunos momentos.

Genial también la trama del juego, la historia no está mal sin ser nada del otro mundo, pero es de destacar como se lleva a lo largo del juego y como se han logrado introducir multitud de referencias a organizaciones y situaciones de hoy en día.



Conclusiones:

El mejor juego hasta la fecha de Ninja Theory y un gran hack'n'slash. Si las cosas cambian nos quejamos, si no lo hacen también. Capcom encargó un reboot de la saga y Ninja Theory han cumplido con nota. Un gran título, polémicas aparte.

Alternativas:

Recomiendo jugar Devil May Cry 3 para comparar. Los Ninja Gaiden o Bayonetta de Platinum son también alternativas válidas.

Positivo:

- Muy intenso y divertido
- Sobresaliente banda sonora

Negativo:

- Puntuales problemas de cámara
- 30 fps

josé barberán

gráficos	75
sonido	93
jugabilidad	83
duración	85
total	83

Una segunda opinión:

El renacimiento de DmC le da una nueva vida impresionante a Dante. Tal vez no haya gustado mucho su nuevo aspecto. Pero, una vez vas avanzando, ves que este cambio cobra cierto sentido. La revisión realizada por Ninja Theory, ofrece al público un juego de buena calidad en casi todos los aspectos. Este DmC ha logrado ser un digno sucesor de una mítica saga.

Jorge Serrano



desarrolla: vigil games · **distribuidor:** thq · **género:** aventura · **texto/voces:** español · **pvp:** 59,95 € · **edad:** +16

Darksiders II

A caballo entre muchos juegos

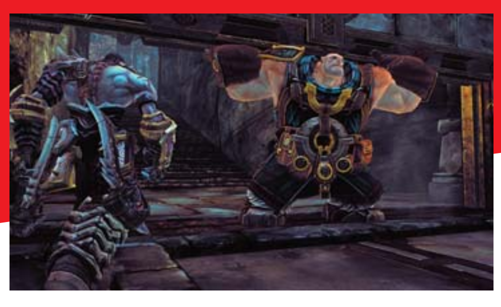
Wii U recibe la versión más completa de uno de los títulos más esperados de 2012. Pero al estar en territorio Nintendo, deberá competir con la franquicia de los de Kyoto en la que se basa: The Legend of Zelda

Es imposible analizar Darksiders II sin hacer referencia a Zelda, God of War o Prince of Persia. La influencia de estas sagas sobre el último juego de Vigil Games son tan evidentes que, sin duda, la forma más sencilla de explicar en qué consiste Darksiders II es decir que combina las mecánicas de dichas franquicias. Pero “tomar prestados” varios de los elementos que hicieron grandes a esas sagas y unirlos no tiene por qué ser malo. Y el caso es que en este juego recorremos un gran mundo a lomos de un caballo, exploramos sombrías mazmorras resolviendo puzles, ejecutamos a nuestros enemigos con una buena variedad de combos y superamos retos de plataformas corriendo por paredes, trepando por columnas y saltando entre cornisas. Sí, Zeldarksiders II: God of Persia. A todo esto se le añade un interesante componente de RPG, y el resultado es una aventura poco original, sí, pero muy completa.

El primer Darksiders, de 2010, no salió en consolas Nintendo, por los que los usuarios que hayan pasado de Wii a Wii U se perderán algún guiño y detalle, porque el juego hace referencias a lo acontecido en su predecesor. En cualquier caso, el juego se puede disfrutar sin problemas porque se nos pone en situación, pero sobre todo en la piel de otro personaje con su propia historia: Muerte, otro de los jinetes del Apocalipsis, que debe ayudar a su hermano Guerra, el protagonista del primer juego, a enmendar sus actos. Y,

Uno de los aspectos en los que Darksiders II le gana el pulso a Zelda es en las mazmorras opcionales para conseguir recompensas extra





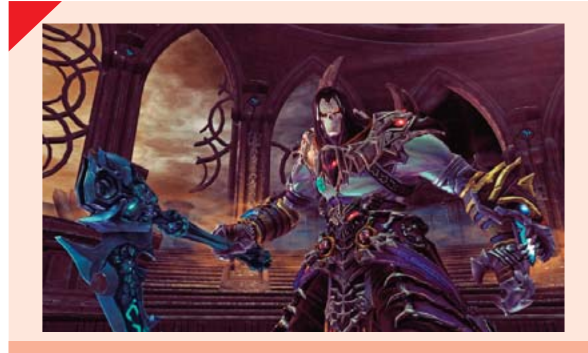
sin contar más para no destripar, está claro que viniendo de alguien llamado Guerra, lo que hizo no fue precisamente traer la paz al mundo. Un mundo muy extenso que combina los bellos escenarios naturales que se pueden esperar de una aventura épica estilo El señor de los Anillos (con sus correspondientes nombres rimbombantes como El país de las Fraguas, El Fiordo, El Caldero, Tripetra, Luzperdida...) con parajes desolados donde la muerte con minúscula ha llegado antes que Muerte.

La base del juego es la de una aventura tipo Zelda: recorremos el mundo exterior hablando con personajes y resolviendo sus problemas para que a cambio nos ayuden con los nuestros. Esto nos suele llevar al interior de mazmorras, templos, ruinas... donde tendremos que avanzar buscando mapas y llaves en los cofres y resolviendo distintos puzles que requerirán que juguemos con los elementos del escenario y los distintos objetos y habilidades del protagonista. En general, las mazmorras pierden en la comparación con la saga de Nintendo porque no son tan variadas ni tienen elementos realmente diferenciadores: al contrario que en las aventuras de Link, da igual si estamos en un templo de agua o lleno de lava, el aspecto de la mazmorra y las situaciones a resolver van a ser muy similares. Realmente, los puzles no empiezan a sorprendernos hasta bien avanzado el juego, una vez hemos conseguido las habilidades más jugosas, como ordenar a unos espectros que activen mecanismos por nosotros o abrir y viajar entre portales de Portal... ejem, "Vacíos". A cambio, desde el principio hay un fuerte componente plataformero en las mazmorras. Tenemos un botón de salto, la posibilidad de correr por paredes, rebotar entre ellas, trepar por columnas y agarrarnos a cornisas (ojo, sólo a las de madera), todo de forma rápida, fluida y tan satisfactoria de ver y jugar como en los Prince of Persia en los que se basa.

Y es que Muerte es muy ágil, y eso se nota también en el sis-

Edición pseudoGOTY

Hasta el momento, la de Wii U es la edición más completa de Darksiders II. Incluye de serie varios de los DLC ya aparecidos, como Deadly Despair, que nos permite alcanzar más velocidad a lomos del corcel Desesperación, o la campaña paralela La Sepultura de Argul, que añade aproximadamente cinco horas más a la aventura principal. También varias armas y armaduras extra que podemos encontrar en los "tomos" de las ciudades. No se sabe si el resto de DLC estarán disponibles para Wii U, pero hoy día, es la versión con más contenido.



Las armaduras que nos equipemos se reflejarán en el modelado de Muerte, por lo que veremos cómo va cambiando de aspecto



tema de combate, que nos invita a movernos con rapidez, rodando para esquivar los ataques enemigos puesto que no tenemos la opción de bloquearlos. Tenemos unos cuantos tipos de ataques y combos a nuestra disposición, tanto en tierra como aéreos, y podemos añadir nuevos golpes a nuestro repertorio previo pago a unos "entrenadores" que encontramos en las grandes ciudades. Para lucirlos, disponemos de una gran cantidad de armas, que se dividen en guadañas y armas secundarias: hachas y mazas lentas pero letales o guanteletes que causan poco daño pero muy rápido. Hay docenas de armas distintas, cada una con unos atributos propios (daño de fuego, hielo, mayor probabilidad de golpe crítico...). Incluso es posible "sacrificar" armas para mejorar los atributos de unas armas especiales, las poseídas. Y es sólo una parte del toque rolero del juego: con cada enemigo derrotado o misión superada conseguimos puntos de experiencia, que nos permiten subir de nivel las estadísticas del personaje (ataque, defensa, vida, resistencia a magias...) y gastar unos "puntos de habilidad" en un árbol de habilidades con dos ramas distintas: Presagio y Nigromante. Presagio nos permite lanzar contundentes ataques físicos imbuidos en magia, y Nigromante invocar un pequeño ejército de cadáveres que nos sirvan de apoyo, por ejemplo. Estas habilidades especiales consumen Ira, que no deja de ser la clásica barra de magia. Y aparte está la energía de siega, que se rellena cada vez que ejecutamos a nuestros enemigos y que nos permite convertirnos en la representación clásica de la Muerte, con su aspecto esquelético, su y sus enormes guadañas, y lanzar poderosísimos ataques durante unos segundos.

Uno de los mayores aciertos del aspecto RPG del juego es que permite decidir al jugador hasta qué punto zambullirse en menús de gestión de inventario

¿Marca la diferencia el Wii U GamePad?

Utilizar el menú en el GamePad hace el juego más fluido, porque permite mostrar el mapa de la mazmorra o la zona en la que estamos en todo momento, sin entorpecer el ritmo de juego pausando y mirando el mapa. Sin embargo, no se han rediseñado los menús para adaptarlos a un interfaz 100% táctil, sino que se han "copiado y pegado" los mismos a los que se accede desde el menú de pausa, pero, que, claro, se muestran a un tamaño mucho menor en la pantalla de 6,2 pulgadas del mando. Esto hace que los iconos táctiles a los que podemos asignar accesos directos a habilidades y demás sean más pequeños de lo deseable, pero en cualquier caso, más cómodos.



y habilidades, dándole la posibilidad de obviar casi al completo toda esta gestión y disfrutar de la acción rápida: al pasar por encima de un objeto se muestra en pantalla qué estadísticas mejora (o empeora), y, si consideramos que nos conviene, pulsando un botón, podemos equiparlo instantáneamente, sin pasar por ningún menú. Esta agilidad se potencia gracias al Wii U GamePad, que nos permite manejarnos por los menús o consultar el mapa en la pantalla táctil sin pausar el juego. También tenemos la opción de jugar con el mando Pro o sólo en la pantalla del GamePad.

Todos los elementos anteriores hacen que el juego tenga un desarrollo muy variado, que engancha, aunque hay algún altibajo y varios momentos en los que nos sentimos un chico de los recados en lugar de uno de los mismísimos Jinetes del Apocalipsis. Porque tareas no faltan: hay muchas misiones secundarias, algunas realmente interesantes, como explorar mazmorras opcionales en busca de tesoros y experiencia o jefes finales especiales extraordinariamente poderosos, y que no podremos derrotar hasta que no hayamos mejorado mucho al personaje. En general, la duración no baja de las 25-30 horas, que pueden ser unas cuantas más si queremos conseguirlo todo, como las páginas del Libro de los muertos repartidas por el mundo. Gráficamente el juego no destaca: apenas presenta cambios en Wii U, y se mantienen la pobre distancia de dibujado y el tearing. En cualquier caso, Darksiders II hace más llevadera la espera al nuevo juego de Zelda en Wii U.



Conclusiones:

Un título que bebe de muchos otros y no siempre llega a brillar como éstos, pero que consigue enganchar con su variedad y solidez.

Alternativas:

La alternativa lógica son los juegos de Zelda compatibles con Wii U: Twilight Princess y Skyward Sword. No hay mucho más de moment a la espera de que Nintendo mueva ficha con la franquicia de Hyrule.

Positivo:

- *Desarrollo muy variado*
- *Algunos puzles interesantes*
- *Muchas misiones secundarias*

Negativo:

- *A veces se repiten ambientaciones*
- *Gráficamente no destaca*

nacho bartolomé

gráficos	80
sonido	80
jugabilidad	85
duración	90
total	**83**

Una segunda opinión:

De todos los títulos que acompañaron al lanzamiento de WiiU es probablemente el mejor. Darkisders fue un soplo de aire fresco y una forma de mostrar el género de aventuras de una forma simple, pero muy efectiva. Esta segunda parte ha venido a confirmar que aquello no fue flor de un solo día.

Gonzalo Mauleón





desarrolla: team ninja · **distribuye:** nintendo · **género:** acción · **texto/voces:** jap/ing · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

Ninja Gaiden III: Razor's Edge

Ryu Hayabusa en Wii U... para mayores de edad

El Ninja Gaiden III recibió duras críticas no por ser un mal juego, sino por su falta de contenido y variedad en comparación con su antecesor. Ninja Gaiden III: Razor's Edge viene a subsanar ese error y a ir más allá



Ninja Gaiden II es uno de los referentes de la generación actual en lo que se refiere a juego de acción/aventura. Unánimemente aclamado por crítica y ventas, se esperaba que su secuela numérica directa cumpliera con todas las expectativas y estuviera a la altura de un título tan... contundente y potente.

Desgraciadamente, Ninja Gaiden III, aunque lejos de ser un mal juego, estaba igualmente lejos del nivel de excelencia que mostró su antecesor.

Pero con el nuevo año vienen los propósitos, y Tecmo/Team Ninja se han propuesto borrar cualquier rastro de descontento entre los aficionados a la saga.

Ninja Gaiden III: Razor's Edge es un port para Wii U del juego de 360 y PS3, pero añadiendo al cóctel más sangre, más personajes, más armas, más escenarios y mejoras en casi todos los aspectos. Básicamente, y como el propio juego se anuncia, es la edición definitiva de un Ninja Gaiden. Veámoslo.

Ryu cuenta con la ayuda de Momiji, su discípula, y Ayane y Kasumi, de la serie "Dead or Alive"

¿Qué estoy viendo?

A nivel gráfico el juego muestra prácticamente el mismo nivel de exquisitez que se vió en 360 y PS3. Algunas animaciones pueden parecer más bruscas, pero cuando miramos de cerca nos damos cuenta de que están ahí, solo que al ser el título que nos ocupa de una velocidad y frenetismo tan alto, no llegamos a verlo.
La capa de Ryu, por ejemplo, ya no tiene los problemas de "clipping" que padecía en el NGIII, y lo mismo ocurre con el poncho de Kasumi o de Momiji.

Cierto es que no se trata de un nivel gráfico puntero... pero no lo pretende. La estética manga/anime que despide el título, aderezado por el filtro del motor gráfico de DOA5 (analizado algunos números atrás) le dan un toque muy elegante a la sangría en cuestión.

Las manchas de sangre que salpican la pantalla, aunque exageradas, ayudan a darle oscuridad al título, por lo que se hay algún fallo gráfico tampoco es algo que se note mucho. Las físicas del juego están muy conseguidas y no ocurrirá como en la entrega anterior, que nos metíamos dentro del cuerpo de un enemigo o creíamos alcanzarle y nos quedábamos con el trasero a la intemperie.

¡Cómo se oye esto...!

Como viene siendo habitual en un Ninja Gaiden, contaremos con las voces originales en japonés. Lo bueno del título es que los personajes americanos hablan en inglés y los japos en japo. Yo siempre me preguntaba cómo era posible que los americanos hablaran el japonés tan bien y viceversa. Pues el Team Ninja ha optado por la lógica manteniendo un doblaje dife-

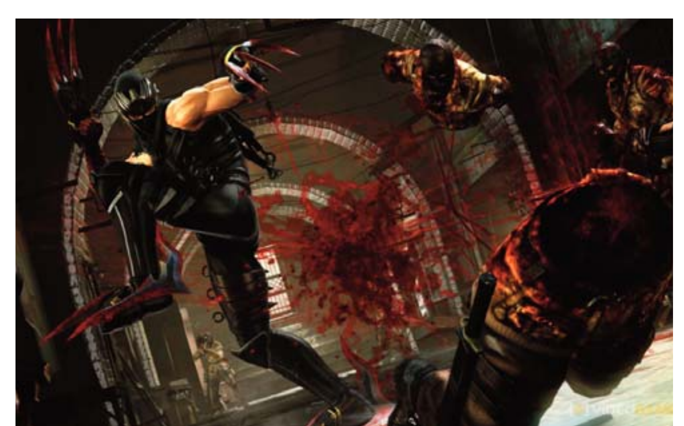
El Rincón Hardcore

Si no tenemos una Wii U edición negra no disfrutaremos de este juego a tope, ya que el mando que viene por defecto en la Wii U blanca no permite una experiencia de juego óptima por el propio diseño del periférico. Así que intentad conseguir un mando "pro" como y donde podáis.

Otro dato interesante es que tanto **Momiji** como **Kasumi** (cada una con sus correspondientes episodios y fases) vienen en formato de **DLC totalmente gratuito.** Eso hace que tengamos 4 estilos de juego diferentes en el nuevo Ninja Gaiden III, lo que lo convierte en una entrega con una variedad y riqueza de juego amplísima. Además, es gratificante ver a las protagonistas de DOA en acción.







rente para cada nacionalidad. Si no nos gusta, podemos poner las voces íntegramente en japonés o en inglés. El juego no está doblado a nuestro idioma, pero viendo el resultado final de algunos que sí lo hacen y lo bien que se oye este juego... yo no me quejo.

La música es tremendamente machacona y se muestra acorde a la acción en todo momento, es decir, que va *"in crescendo"* en función de cómo se desarrollen los combates. Además, he puesto la BSO en el coche y la verdad es que funciona muy bien como melodía de fondo. Tanto que llegué a pasarme bastante el límite de velocidad.

Los efectos sonoros tampoco están nada mal. Brillan, de hecho. Los cortes, tajos, desenvaines, roces, golpes... cada sonido es distinto y está perfectamente definido y diferenciado del resto. Además, cada arma tiene su propio so-





nido a la hora de mutilar y desmembrar. ¡Qué bonito!

¿A esto cómo se juega?

Aquí viene la parte dura del análisis. Todo eran halagos, pero la verdad es que jugar a Ninja Gaiden III Razor's Edge con el Game Pad se hace bastante difícil. La posición de los botones y el propio diseño del mando hacen que no disfrutemos, porque la mayoría de las veces no conseguiremos hacer la combinación que deseamos, y eso nos costará vida. Se hace complejo, y en un juego en el que la IA de los enemigos se ha aumentado hasta rozar lo enfermo, no podemos permitirnos un periférico que falle.

Usamos el Game Pad, eso sí, para subir de nivel y mejorar los ataques, magias y acceder al menú rápidamente.

Botón de salto, ataque rápido, ataque fuerte, arma secundaria, gatillos para cubrirse y esquivar y la "cruceta" para cambiar de arma. Controles bastante estándar que garantizan una experiencia de juego rica y compleja pero accesible a la vez.

Sigo sin entender los problemas de cámara, pocos, pero impropios de un juego tan prestigioso y de la época en la que estamos.

¿Jugarlo una vez o muchas?

Afortunadamente la duración de NGIII Razor's Edge es muy alta. No sólo por el modo campaña en solitario de Ryu Hayabusa, sino porque con todos los modos de juego adicionales, los nuevos personajes cada uno con sus propios capítulos de historia aparte, todas las armas nuevas, y los niveles de dificultad insanos, tenemos en el nuevo Ninja Gaiden III un juego vasto, largo, extenso, rico y profundo.

Conclusiones:

Ninja Gaiden III: Razor's Edge es, a nivel de contenido, la entrega más completa y rica vista hasta la fecha. Las sutiles mejoras incorporadas lo convierten en un título de primera división... con un mando acorde y adecuado para este juego.

Alternativas:

Ninja Gaiden II sigue siendo el punto álgido de la serie, el más equilibrado y el más completo. La tercera parte no llegó tan pulida.

Positivo:

- Más sí es mejor en este caso.
- Altísima variedad de armas y personajes.

Negativo:

- Sistema de control impropio para un juego como este.

rodrigo oliveros

gráficos	85
sonido	85
jugabilidad	65
duración	90
total	**80**

Una segunda opinión:

No termina de encontrar el nivel de acción tan espectacularmente elegante de su predecesor. La sombra de Ninja Gaiden II es demasiado para esta nueva entrega, que pretende aumentar el contenido para disimular la disminución de calidad.

Carlos Oliveros





desarrolla/distribuye: black forest games · **género:** plataformas · **texto/voces:** cast/ingles · **pvp:** 14,99 € · **edad:** +7

Giana Sisters: Twisted Dreams

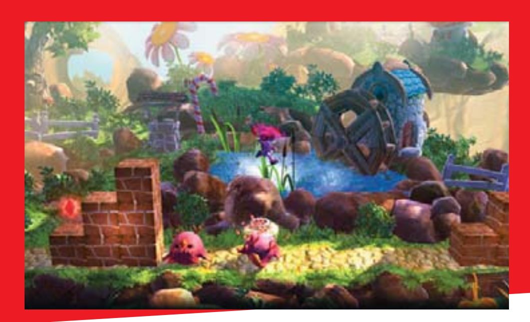
Por todo lo alto 25 años después

Si ya pulsabas botones como loco allá por 1987 puede que recuerdes un plataformas lanzado para Commodore 64 y otras máquinas de la época, rápidamente retirado del mercado por considerarse un plagio de Mario...



La odisea de las hermanas Giana por volver con los fans merecería análisis propio. Las presiones de Nintendo ante las evidentes semejanzas de **The Great Giana Sisters** con Super Mario Bros. (hasta en el título) llevaron a que el primero fuera retirado de las tiendas casi de inmediato en 1987, convirtiéndose en cierto modo en juego de culto y objeto de coleccionistas, con miles de copias distribuidas ilegalmente y numerosos ports no licenciados a otros sistemas, cancelándose también la secuela que sus desarrolladores tenían planeada. Tanto el original como su secuela no oficial (*homebrew*) han sido convertidos a distintas plataformas en los últimos años, desde Symbian hasta Dreamcast. La banda sonora de **Chris Hülsbeck** se convirtió en una de las más populares y aclamadas de la época, llegando a recibir incluso una versión para orquesta

El empeño de los autores por sacar adelante esta IP recibió el apoyo de los fans para financiarlo en Kickstarter. Ahora lo tenemos en Steam y GOG




cuyo concierto se emitió en directo en la radio alemana en 2008. Una nueva entrega, ya sin dificultades legales ni cancelaciones (de las que hubo unas cuantas más en este par de décadas) vio la luz en Nintendo DS en 2009.

Por fin, en 2012, los chicos de **Black Forest Games** ponen en marcha una campaña de recaudación en Kickstarter (que este humilde redactor apoyó) para lanzar Giana Sisters: Twisted Dreams, un juego completamente nuevo y con un diseño trabajadísimo que engancha desde el primer momento. En él, nuestra añorada Giana debe recorrer el mundo de los sueños para rescatar a su hermana secuestrada, pero esta vez cuenta con una interesante y peligrosa doble personalidad: la Giana "punkarra" puede propulsarse en cualquier dirección envuelta en fuego, ideal para ascender a toda velocidad por un túnel o para atacar; la giana "rubita y modosita" gira sobre sí misma ralentizando la caída al saltar para que podamos movernos con cuidado y recoger gemas o evitar caer en una trampa. Pulsando el botón del poder correspondiente cambiaremos entre una Giana y otra, lo que provocará al mismo tiempo una metamorfosis total en el entorno. Y es que el escenario es básicamente el mismo, pero lo que antes era un búho ahora es un demonio, lo que antes parecía un simple árbol ahora es un esqueleto de dinosaurio tras apenas unos cambios de luz, y ese puente sólido y bonito que teníamos ante nosotros ahora está en ruinas. Es el salto entre el mundo de los sueños y el de las pesadillas, y cada uno tiene obstáculos distintos, que sólo pueden ser superados si sabemos coordinar correctamente varios



El juego está plagado de detalles y pasadizos secretos, pero también de situaciones apremiantes en las que nuestra coordinación y rapidez de reflejos son esenciales. Cambiar a tiempo entre una personalidad y otra es la clave para la supervivencia





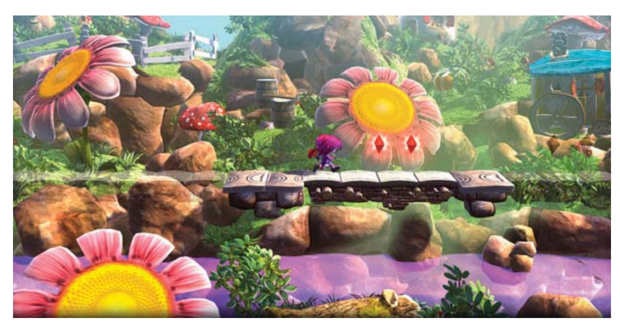




cambios de personalidad seguidos hasta atravesar ese muro, o esa puerta con pinchos que se cierra, o esas plataformas móviles que sólo son accesibles para una y otra Giana alternativamente.

El resultado de esta mecánica tan particular es un juego que apuesta por una dificultad cada vez más elevada hasta llegar a niveles inesperadamente desafiantes, sobre todo en ciertos enfrentamientos con los jefes (como ese dragón gordo). Así mismo, el diseño de los escenarios (que son enormes) es simplemente brillante, lleno de detalles y recovecos que con toda probabilidad no descubriremos hasta llevar unas cuantas partidas, y la transformación de sueño a pesadilla es ingeniosa y llamativa, acompañada también por la metamorfosis de los temas musicales: Chris Hülsbeck vuelve a firmar una banda sonora memorable, cuyas melodías se transforman junto al escenario, pasando de piano suave a guitarra cañera en el instante en que activamos el cambio de Giana. Sobra decir que la transición Giana/escenario/música es impecable.

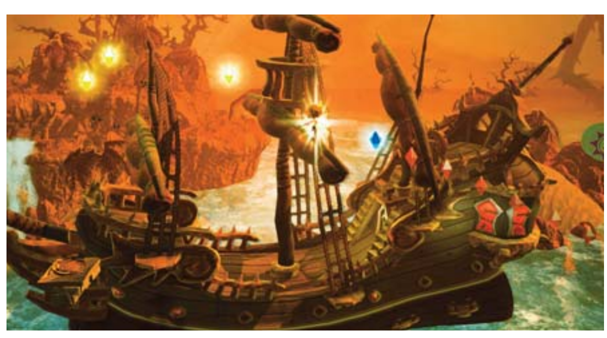
La duración, aunque relativamente escasa, no es del todo fácil de medir. Con gran habilidad podríamos terminar el juego en 6 horas, pero lo más normal es que no podamos resistirnos a la exploración de sus 23 niveles (ya hay alguno más en descarga gratuita), por un lado, y que no haya forma de evitar la muerte en cantidad de ocasiones, por otro. Conscientes de su elevada dificultad, GSTD nos permite volver a intentarlo un número infinito de veces, y además cuenta con suficientes puntos de guardado. Todo ello, salvo que nos



terminemos el juego en difícil y desbloqueemos el modo extra que nos urge a pasárnoslo de nuevo con una sola vida. Arcade total.

En todo caso, el juego invita a la rejugabilidad. Las gemas desperdigadas por los escenarios nos permiten desbloquear ciertos extras y no conseguiremos la puntuación máxima si no las recogemos todas, así que se agradece que podamos volver atrás en el mapa de mundos para recorrerlos de nuevo. Las gemas azules son accesibles para ambas Gianas, las amarillas sólo para la rubia y las rojas sólo para la punky, lo que a menudo exige coordinación máxima entre ambas para poder hacerse con todas, ya que en no pocas ocasiones aparecen juntas en hileras. Por último, las gemas gigantes son las más difíciles de encontrar pero también las que ofrecen una mayor recompensa.

Como únicas pegas podríamos citar dos aspectos que tampoco son determinantes. La banda sonora es estupenda, pero echamos de menos algo más de variedad para tantos niveles. Además, aunque el control con teclado va muy bien, el juego pide a gritos que le conectemos un mando a nuestra máquina para jugar como Dios manda (y está preparado para ofrecer una compatibilidad total), pero algunos jugadores han acusado una leve falta de precisión al propulsarse con la Giana punky cuando utilizan el mando. En un juego como éste, en el que con frecuencia la rapidez y la coordinación son esenciales, es algo que debería haberse cuidado al máximo. Aún así, es sólo cuestión de cogerle el truco, afortunadamente, ya que la experiencia de juego no se ve estropeada ni nada parecido.



Conclusiones:

Sus muchas virtudes se sobreponen a sus pequeñas carencias. GSTD se mantiene fiel a sus orígenes sin dejar por ello de tener personalidad propia, tanto en diseño como en mecánica de juego.

Alternativas:

En Steam tenemos también Rayman, Hell Yeah!, Deadlight...

Positivo:

- Estilo de juego clásico con una mecánica diferente
- Inesperadamente desafiante
- Diseño de escenarios espectacular, lleno de detalles y secretos
- Banda sonora de Chris Hülsbeck...

Negativo:

- ...aunque debería tener más temas musicales
- El control podría ser un pelín más preciso

carlos oliveros

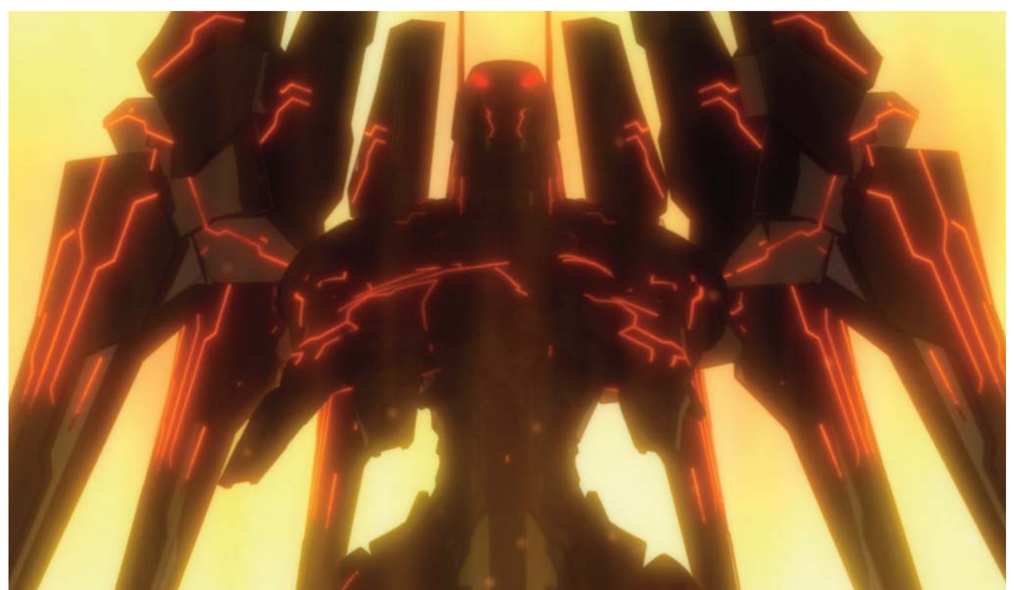
gráficos	80
sonido	85
jugabilidad	75
duración	75
total	**80**

Una segunda opinión:

Los cambios que experimentan los escenarios y la música al mismo tiempo que nuestra heroína nos han encantado. Es difícil resistirse al encanto de un juego "como los de antes" rediseñado con tantísimo mimo y detalle.

Ismael Ordás

PC PS3 XBOX 360



desarrolla: konami · **distribuidor:** konami · **género:** acción · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 19,99 € · **edad:** +7

Zone of the Enders: HD

Dos joyas de la generación pasada

Una de las creaciones de Hideo Kojima vuelve hoy a nuestras consolas en alta definición y recopilando las dos entregas que hicieron de ZOE una franquicia amada por los fans y aprobada por la crítica

La mente de Hideo Kojima no deja de funcionar. No tiene suficiente con Metal Gear Solid o Castlevania... también fue el precursor de dos videojuegos de Mechas que crearon escuela, sentaron base, y redefinieron un género que trataba de evolucionar desde su creación pero nunca terminaba de conseguirlo.

En esta convulsa y moderna época en la que los videojuegos viven una crisis creativa tan fuerte o incluso más que la cinematográfica, con continuos reinicios, cambios de tuerca, y mismas fórmulas repetidas y gastadas hasta el tedio más absoluto, da gusto poder tener en un sólo disco dos juegos tan buenos, originales y, por qué no decirlo, infravalorados y poco conocidos entre jugadores casuales como los Zone of the Enders

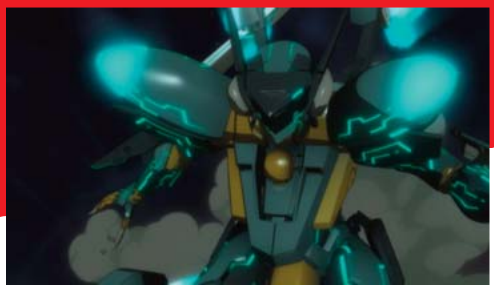
Un poquito de historia

Zone of the Enders nos sitúa en el típico futuro lejano pero posible en el que la tecnología ha dominado la civilización y esta ha dominado Marte y Júpiter hasta puntos insospechados y son los jóvenes quienes ostentan la llave para salvaguardar el futuro, investigando las fuentes de energía limpia y renovables. Una de ellas es el "Metatron".

Un pobre chaval se ve forzado por una situación que ni comprende ni desea a refugiarse dentro de un contenedor, desconociendo que dicho contendor es en realidad una cabina de pilotaje perteneciente al robot de combate prototipo "Jehuty". Este tipo de nueva máquina se denomina "Orbital

Gracias a la gran variedad de acción del robot protagonista el juego se mantiene fresco y sorprendente durante todo el modo campaña





Frame" y recibe el nombre de uno de los dioses egipcios. Jehuty es el nombre del mecha del protagonista, mientras que Anubis, jefe final del primer juego y presente durante toda la segunda entrega, es el del malo.

¿Cómo se juega a esto?

Jehuty cuenta con varias armas a su disposición, como una espada, un rifle energético, y varias armas secundarias que irán creciendo y potenciándose a medida que el personaje vaya subiendo de nivel recolectando puntos de experiencia.

Además se irán desbloqueando habilidades tales como disparos múltiples y hacer "llaves" a los demás enemigos o generar escudos de energía.

El personaje se mueve en tres dimensiones y Jehuty puede tanto volar como planear y desplazarse rápidamente por el suelo.

Además estamos contando con ataques fuertes y lentos por un lado y rápidos y menos potentes por el otro.

Los controles responden con prontitud y los tutoriales están completamente integrados en la experiencia de juego, gracias a que la historia habla de la evolución de un personaje, y que va madurando como héroe y como soldado, la misma sensación que tendremos nosotros al hacer evolucionar al Jehuty.

El control es lo suficientemente complejo pero a la vez intuitivo como para hacerlo accesible pero también desafiante.

Los niveles de dificultad se han pulido también, añadiéndole una mejora de la IA de los enemigos.
Además, comparando el primer juego y el segundo, se aprecia un salto cualitativo y cuantitativo en lo referente a los enemigos, las armas, el sistema conversacional y gráfico...

¿Qué estamos viendo?

Las físicas de ambos juegos se mantienen perfectamente normales a lo largo de las dos aventuras, y sólo habrá pequeños cambios y añadidos a la mezcla de la primera parte en la segunda- O sea, en la segunda entrega. Además, se han sublimado algunos fallitos y peque-

Contenido adicional

Que sí, que no, que nunca me decido. A eso deben pensar las tiendas de videojuegos porque tras mucho dar largas y falsas fechas de puesta a la venta, finalmente ha aparecido. Con retraso... pero bueno.

Otra cosa más que interesante es que en el segundo disco de este recopilatorio contamos con la Demo del Metal Gear Rising: Revengeance (cuyo avance se encuentra en esta misma revista), en la que podremos jugar el primer nivel entero de dicho juego protagonizado por Raiden.

Un caramelito más que jugoso.



Las batallas contra los jefes de fase nos permiten fijar la vista en él y facilita que el combate sea más dinámico y fluido



ños bugs que sufría el juego, mejorando el apartado visual y demostrando que ha envejecido muy bien.

Los pequeños fallos de clipping y popping presentes en el juego han quedado subsanados al tener una puesta al día en HD.

Además, debido a que los protagonistas son robots (pilotados por humanos pero lo que vemos son robots) y no necesitan mostrar texturas de piel, pelo o manos moviéndose (lo más complicado de realizar correctamente) el apartado gráfico aprueba de sobra. Las partes mecánicas, planas y brillantes, rezuman una estética que se encuentra a medio camino entre "Tron" y "Virtual-On", aunque el traje de los protagonistas en las escenas de anime (también en alta definición) recuerdan poderosamente al manga/anime de Gantz.

El guión, por otra parte es totalmente americano sin ningún tipo de "oscuridad de mi alma" ni historias tipo Final Fantasy y cosas por el estilo. No sé en qué apartado colocarlo, por lo que lo añado en jugabilidad, ya que influye directamente en la satisfacción y valoración de la experiencia total de juego. Son las escenas de anime, precisamente, las que irán narrando la historia, llena de giros argumentales y con los personajes perfectamente identificados y definidos, sabiendo en todo momento qué es lo que mueve a cada uno de ellos. Se nota mucho la mano de Kojima en ese sentido. Un enfermo de estos detalles.

Los escenarios son enormes y la libertad de acción de la que gozamos en ellos es prácticamente ilimitada, que tendremos que explorar en su totalidad para huir de los enemigos, emboscarlos o encontrar mejoras para las actualizaciones del Jehuty, así como cubos de Metatron que nos ayudan a recuperar tanto energía como escudo.

¿Zone of the Enders verá otra entrega?

Mucho se ha rumoreado sobre otra secuela de Zone of the Enders, aunque Hideo Kojima no termina de confirmar ni desmentir que esté involucrado en una tercera entrega.

Es cierto que hubo un Zone of the Enders para Game Boy que era un Spin-Off de la historia original, y que ha habido tentativa de hacer un anime completo de la serie.

Sin embargo, debido a la saturación del mercado de manga/anime de series de género "Mechas", tampoco se termina de concretar nada.

La idea de un ZOE 3 y de un anime está ahí, el deseo de Kojima también pero... ¿llegaremos a ver, al fín, una continuación oficial?

Un trabajo sonoro que cumple el expediente



La primera entrega tiene el audio exclusivamente en inglés, mientras que la segunda incluye inglés y japonés. Las voces cuadran a la perfección tanto con la personalidad de los protagonistas y con sus motivaciones, son expresivas y permiten empatizar de manera casi automática tanto con la inocencia y madurez impuesta de Leo (el protagonista del primerZOE) como con la determinación y fuerza de DIngo (el ex militar que ahora trabaja como minero en el ZOE: 2nd runner).

A su vez como dato informativo, dejar claro que las dos bandas sonoras han sido publicadas por Konami y ambas son compuestas por el mismo autor: Norihiko Hibino. La OST del juego abarca temas de estilos tan dispares como clásico y rock japonés, pasando por música electrónica que se adecuaba en todo momento a la intensidad de la acción o al dramatismo de la historia. Algunos de los temas, incluso, fueron incluidos en la saga de Metal Gear como “bonus tracks” que el jugador podía escoger escuchar o no.

Bastantes horas y a un precio muy ajustado

Gracias a Dios la duración de ambos juegos es moderada, pero jugándolos uno detrás de otro (opción que viene incluida en el disco sin tener que salir al menú y cambiar de entrega) da una mayor sensación de película, como si no fuera más que un leve alto en el camino y continuamos con la segunda parte. Pero ojo con hacerlo, ya que para el jugador poco habitual puede acusarlo en exceso.

Zone of the Enders HD es, sin duda, algo irresistible.



Conclusiones:

Dos buenos juegos a buen precio y con una buena puesta a punto en HD. Horas de juego garantizadas y una experiencia de primera con escenas de anime también en alta definición.

Alternativas:

Como alternativa podemos econtrar cualquier juego de Gundam para PS3 o 360. Pero sin perder de vistaNinja Gaiden II, DMC4, Bayonetta o Castlevania LOS, para la mejor acción de esta generación.

Positivo:

- Fantástica jugabilidad
- Enorme variedad de escenarios
- Historia bien desarrollada

Negativo:

- Puede cansar jugarlos seguidos

rodrigo oliveros

gráficos	80
sonido	75
jugabilidad	80
duración	75
total	**75**

Una segunda opinión:

Zone of the Enders demuestra que los juegos antiguos no son juegos viejos. Desde 2001 hasta ahora nos damos cuenta de que, salvo los gráficos, poco ha evolucionado en los combates de mechas. Pero si algo funciona... ¿por qué lo vamos a cambiar?

Xavi Martínez



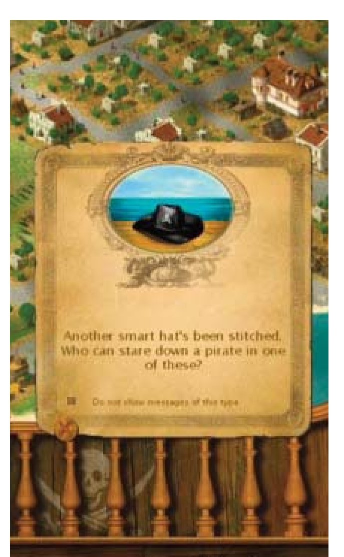


desarrolla: kalypso · **distribuye:** fx · **género:** gestión · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 19,90 € · **edad:** +12

Tropico Global Power

Cómo ser un dictador en 7 entregas

Pasar de ser una república bananera a convertirnos en la primera potencia mundial en la carrera aeroespacial. Trópico Global Power es el recopilatorio definitivo de una de las franquicias más divertidas de todos los tiempos



FX Interactive vuelve a demostrar que la calidad no tiene por qué estar reñida con el precio. A un precio simbólico de menos de 20€ nos acerca la colección definitiva de una de las sagas de gestión y recursos más importantes de los últimos años. Trópico Global Power engloba los cuatro capítulos numerados de la serie más los tres DLC's oficiales. Todos y cada uno de ellos perfectamente localizados a nuestro idioma.

La saga Trópico no es una franquicia cualquiera. Partiendo de un humor negro y desenfadado, plantea la gestión de un pequeño archipiélago caribeño en el que asumimos el rol de líder espiritual, político y militar. Un dictador con todas las letras. Nuestra meta no es otra que a lo largo de las largas e intensas campañas que encierra cada uno de los capítulos el conseguir el máximo beneficio y progreso para nuestro pueblo, y por extensión para nuestro bolsillo. Para ello debemos controlar absolutamente todos los aspectos referentes a los estamentos que

Por apenas 19.95€, FX Interactive pone en nuestras manos los 4 títulos originales y las expansiones

atañen directamente a nuestro pueblo. Sanidad, economía, alimentación, progreso, tecnología, culto, educación, relaciones internacionales, seguridad... Parámetros que se tornan cada vez más complejos según avanzamos en la numeración de la serie. Modern Times, la expansión de Trópico 4 es sin duda la cota máxima de todo el recopilatorio y la que mejor plasma todo el recorrido de esta veterana serie. Y todo ello sin complicados comandos ni rutas. Siempre nos moveremos por sencillos menús perfectamente ilustrados y con tan solo con los botones de nuestro ratón podemos realizar todas y cada una de las acciones que los títulos requieren.

Tan solo se escapa de este arquetipo Trópico 2: Pirate Cove. Alejados de esa imagen de dictador, la serie retrocede unos cuanto siglos atrás para mostrar a un Trópico como cuna de un asentamiento pirata. La mecánica en esencia es la misma, solo que la forma de comerciar y obtener los recursos para poder prosperar se adaptan a las vicisitudes de ser un bucanero y estar en la obligación de tener que guiar a un regimiento de malhechores en vez de procurar el bienestar de nuestra nación. Un punto de vista diferente que no está exento del humor que impregna toda la franquicia.

Y es que Global Power tiene que ser entendido como un regalo. Cierto es que las dos primeras entregas y la expansión de la primera no han soportado muy bien el paso del tiempo, siguen siendo perfectamente jugables y encierran en su interior una cantidad descomunal de horas. Los modos campaña de estos tres pro-

La parodia

Una de las muchas virtudes de Trópico es la de ser una parodia de la situación política de la época. Personajes como El Che, Kennedy, Roosevelt o Castro están representados de una forma más que acertada.

Burdas personificaciones que sirven para contextualizar un convulso periodo histórico que a punto estuvieron de acercar al mundo a su autodestrucción. La Guerra Fría, el bloqueo de Cuba, La crisis de los misiles o los derrocamientos de los principales dictadores de la región por parte de organizaciones gubernamentales extranjeras tarde o temprano acabarán apareciendo en el juego e influirán en el desarrollo de nuestra partida.







ductos son largos y profundos. Y si somos capaces de superar la caótica puesta en escena del tutorial del primero y sumergirnos en su propuesta, nos encontraremos con una experiencia tan rica y gratificante que a pesar del tiempo invertido en ella, siempre nos sabrá a poco.

Pero el salto cualitativo se produjo con la llegada de Trópico 3. El cambio fue tan radical que llevó la saga a otro nivel aumentando su calidad de forma exponencial ofreciendo al jugador un control total y absoluto de la gestión de la isla desde la perspectiva de un gobernador totalitario. Con un apartado gráfico que sin ser puntero sí que cumplía sobradamente el expediente y que con un equipo modesto de la época permitía jugar prácticamente a máxima resolución. Hoy cualquier PC de gama media-baja puede disfrutar de todo lo que ofrece sin sufrir ralentizaciones ni bloqueos.

No tan drástico fue el salto





entre el tercer y el cuarto capítulo. Con una línea más continuista, pero con un puñado más que interesante de añadidos entre los que destacaba el Gabinete de Ministros y una forma mucho más aseada de presentar los innumerables datos de los menús y opciones que encierra, significó un paso hacia adelante a la hora de conseguir una mayor afinidad con el jugador. Pasos a los que se añadieron un buen puñado de novedades en Modern Times que tan solo porque usa la misma tecnología y recursos no lo podemos catalogar como el auténtico Trópico 5. Para que os hagáis una idea de la magnitud de este añadido, el juego original lo componen 20 misiones. Modern Times "tan solo" 12 con una duración media de 150 minutos cada una de ellas. Y eso suponiendo que al final de la misma tengamos éxito, dado que la exigencia aumenta significativamente si tomamos como referencia lo que nos encontramos en el título original.

Y con todo ello llegamos a otra de las señas de identidad de la franquicia: la música. La OST está compuesta íntegramente por temas caribeños. Al margen de que pueda gustar más o menos, la principal pega es que se repiten más de la cuenta ya que ninguna colección resulta excesivamente abundante. Y dado lo sumamente largas que son todas y cada una de las misiones que conforman la campaña, no es raro que acabemos escuchando sin exagerar más de una veintena de veces la misma canción. Al menos para amenizar tenemos la radio, que nos dará siempre la actualidad nacional desde el punto de vista más interesante: el nuestro.

Conclusiones:

Si eres un seguidor de la serie, es la opción perfecta para poder hacerte con todas las entregas a un precio simbólico. Si no, una oportunidad ideal para hacerte con una de las franquicias de gestión con más solera de la historia de los videojuegos.

Alternativas:

Age of Empires o Imperium, aunque están más enfocados al ámbito bélico.

Positivo:

- El precio
- Doblaje impagable
- Tener todos los juegos juntos

Negativo:

- La OST es demasiado escasa
- Que nos echen de nuestra isla

gonzalo mauleón

gráficos	70
sonido	85
jugabilidad	85
duración	95
total	**80**

Una segunda opinión:

Conozco poca gente que haya probado Trópico y no se haya quedado prendado de sus virtudes. El tercer y el cuarto capítulo son materia obligada de juego para cualquier persona amante de los juegos de gestión. Pero si por el precio de uno llegan siete, más no se puede pedir.

José Barberán



desarrolla: sega · **distribuye:** sega · **género:** plataformas· **texto/voces:** castellano · **pvp:** 25,90 € · **edad:** +3

Super Monkey Ball: Banana Splitz

"I'm having such a good time... I'm having a ball"

AiAi es actualmente, y junto con Sonic, una de las mascotas más reconocidas y adorables del mundo de los videojuegos. Pues este monito con ensaimadas en las orejas debuta en PSVita con un título muy divertido

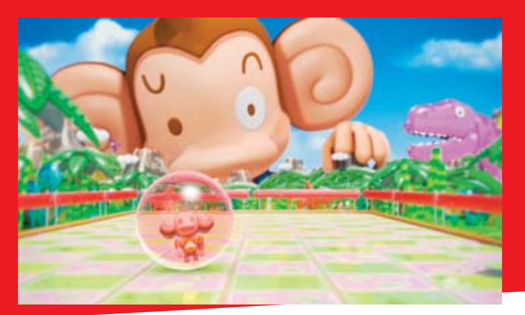


PSVita no está pasando por un buen momento a pesar de sus altas capacidades. Por algún motivo no salen muchos juegos y los que lo hacen no terminan de exprimir las posibilidades de la portátil de SONY como debieran.

Toshihiro Nagoshi, creador de la saga Yakuza, apadrinado por Yu Suzuki, cambia de registro de nuevo para traernos la última aventura del mono de la bola procurando sacarle el mayor jugo posible a la consola para la que va dirigida. En sus propias palabras: si no vas a hacerlo bien, no lo hagas.

Evidentemente es una fórmula más que conocida, porque Super Monkey Ball: Banana Splitz no es el primer juego de la franquicia (y esperemos que tampoco el último), pero aporta ciertas nuevas características y que hacen de PSVita la mejor consola para un título como este.

El mono de las ensaimadas se estrena en PSVita dispuesto a dar lo mejor de sí y con un nuevo planteamiento de juego que garantiza horas de diversión





¿A esto cómo se juega?

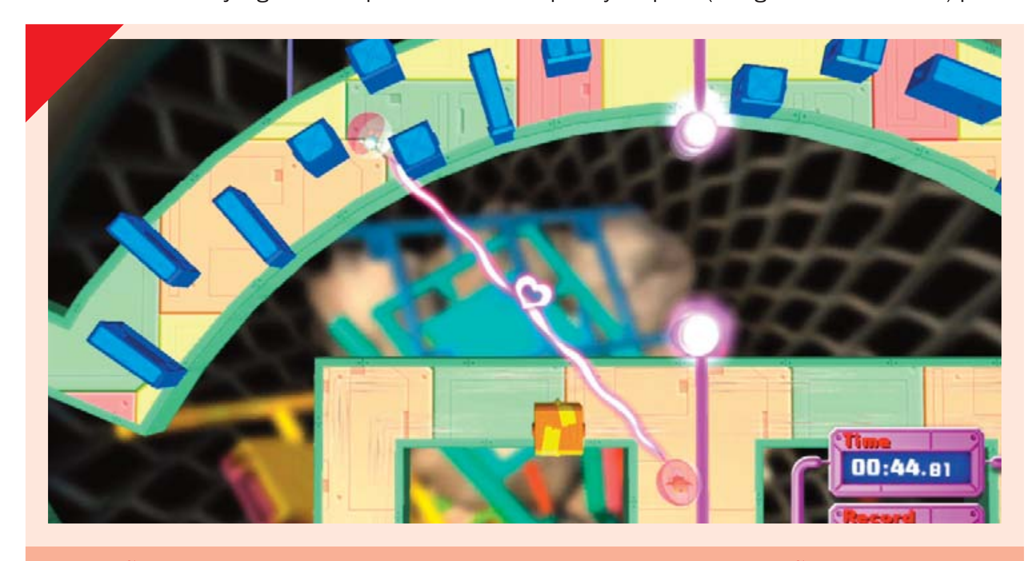
A nivel jugable, el Banana Splitz no puede ser más certero y preciso... Todo lo certero que es un juego como este una vez pasados los dos primeros niveles.

Ahí la curva de dificultad comienza a crecer exponencialmente, pero con suavidad. Si es la primera vez que jugamos a un Monkey Ball está claro que nos desesperaremos un poco y nos darán ganas de arrojar la consola por la ventana, pero si aguantamos esos impulsos y mantenemos el tipo, disfrutaremos de uno de los juegos más entretenidos y divertidos de la actual generación.

Tenemos un límite determinado de tiempo y un número de plátanos que tenemos que coger haciendo rodar nuestras bolas de plástico/cristal tanto con el "joystick" como inclinando la consola. Es un procedimiento similar al que usaríamos en un Iphone, para tomarlo de referencia.

Cada fase presenta un diseño de lo más retorcido, enrevesado e imaginativo que nos hará caer por el borde mil veces... pero a la de mil y una le pillaremos el tranquillo y empezaremos a disfrutar como enanos.

Uno de los puntos fuertes en este apartado (dejando de lado el magnífico control y el diseño de niveles) es la cámara de fotos. Tranquilos... esto no es un juego de la DS para pintar olas y manzanas, esto sirve de verdad: le haremos una foto a cualquier cosa (y quiero decir "cualquier cosa") y el modo "editor de niveles" realizará un escenario al momento utilizando todos los elementos presentes en esa foto. Es decir, que si le hacemos una foto a nuestra querida novia (si algun suertudo tiene) podre-



El diseño de escenarios sorprende a medida que avanzamos. Si añadimos a los que ya vienen en el juego los que podremos crear mediante el "Editor de niveles" y los propios minijuegos, tendremos una cantidad enorme de fases para desesperarnos









mos jugar sobre su preciosa carita o la parte del cuerpo que hayamos fotografiado. ¡Dejad de pensar mal, pervertidos!

¿Por dónde iba? ¡Ah, sí! Los gráficos.

Es un juego de PSVita y evidentemente se ve muy bien y se ve mueve mejor, pero el corte infantil del título y la estética del juego por entero es demasiado ñoña y caricaturesca como para saber si los "fallos gráficos" son realmente fallos o que están hechos así a propósito para que parezca todo más entrañable.

No hay "clipping" ni "popping" ni nada de eso, pero un dinosaurio se nota que no está hecho para dar miedo sino para resultar gracioso... y las texturas de AiAi no son nada del otro mundo, a pesar de que sus movimientos y el de todo el nivel sean de una fluidez y animación espectacular.

El diseño de niveles (cosa que ya he mencionado antes) es excepcional, y consigue que nada más ver un pantallazo del juego sepamos que se trata de un Monkey Ball. Es decir, tiene la estética propia de los juegos. Ha creado escuela.

El sonido de la jungla

El apartado sonoro, por contra, no es tan brillante como podría ser. Evidentemente AiAi y sus amigos son monos y hablar no hablan mucho. Se limitan a hacer sonidos graciosos, quejidos y onomatopeyas que te sacan una carcajada de vez en cuando.. pero ahí queda la cosa. La música aunque es muy estresante no resulta memorable, como si le faltara un par de sesiones más de grabación o algo. No sabría explicarlo, pero carece de esa "magia" propia de las melodías de SEGA y que sí están presentes en otros juegos.



Los efectos de sonido son correctos y cumplen de manera sobrada su función de aderezar las caídas de los escenarios y hacerlas menos sufridas o que cuando nos choquemos contra algún “quitamiedos” el mono emita un sonido de desconcierto y vuelva a poner la bola a rodar. Sin embargo, como he dicho, la estética infantil del título es tanto su mayor virtud como su mayor lastre.

¿Cuantas horas le echo?

La duración del título es, sin duda alguna, su punto más fuerte. Si a los más de veinte niveles, cada uno con sus fases correspondientes le añadimos la enorme cantidad de mini juegos que vamos desbloqueando… la cosa se antoja inacabable.

Gracias a las pantallas táctiles y el giroscopio podremos y tendremos que derribar bolos, pasar por canales de agua sin que nos arrastren, lanzarnos contra latas para tirarlas todas y llevarnos un premio… imaginad todos los juegos típicos de una feria y meted dentro de esas bolas a un mono que corre. Sé que suena macabro, pero imaginadlo y tendréis una idea aproximada de lo variado y rico que es este Super Monkey Ball.

Además, con la opción del editor de niveles tenemos garantizada tantas horas como queramos volcar en el título, ya que podemos hacer una foto, jugar el nivel correspondiente a dicha foto, borrarla y hacer otra nueva, porque la memoria aguanta unas 20 fotos adicionales.

Así que, resumiendo: más de 20 niveles por defecto, 3 fases por nivel, unos 3 mini juegos por nivel, y más de 20 fotos para convertir en escenarios en el modo “editor” nos aseguran que seremos nosotros quienes acabemos cansándonos del pobre monito de la bola.



Conclusiones:

Un juego muy entretenido, muy divertido y con un control y duración excelentes. Nunca será juego del año, pero hará que pasemos el rato mucho mejor que algunos que sí lo son.

Alternativas:

***Cualquier Super Monkey Ball** de Wii o de DS, aunque tal vez el que más se le acerque sea el Monkey Ball que salió para Iphone: Super Monkey Ball 2.*

Positivo:

- Control preciso y a medida para el juego.
- Variedad inmensa de escenarios: tantos como fotos hagas.

Negativo:

- Su corte infantil en gráficos y audio

rodrigo oliveros

gráficos	65
sonido	65
jugabilidad	85
duración	90
total	75

Una segunda opinión:

Repite fórmula por enésima vez aunque aportando algunos ingredientes nuevos. Sin embargo, Monkey Ball, a pesar de ser altamente continuista, hace que cada juego sea independiente de los demás añadiéndole sutiles mejoras y modificaciones. Ideal para matar el rato.

Gonzalo Mauleón





desarrolla: level5 · **distribuidor:** namco bandai · **género:** rpg · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 59,99 € · **edad:** +12

Ni no Kuni: La ira de la Bruja Blanca

Sentimientos a flor de piel

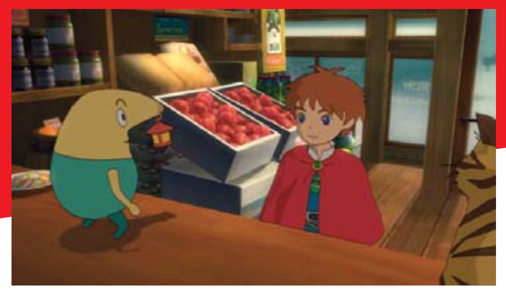
La precuela de la "medio" popular saga Ys ha aparecido de repente y casi sin hacer ruido seis años después de su lanzamiento en Japón. ¿Valdrá la pena haber esperado tanto tiempo?



No han sido pocas las veces que se nos ha llenado la boca diciendo que el cine y los videojuegos son dos artes que están condenados a entenderse. Sin embargo hasta ahora esa simbiosis que aparentemente debe ser tan natural, incomprensiblemente casi siempre acaba enquistada produciendo auténticas aberraciones que toman cuerpo bien en películas basadas en videojuegos de incalificable calidad, o bien en videojuegos basados en el éxito cinematográfico de turno que bien haría removerse a Torquemada en su tumba. Agua y aceite que cuando consiguen poner sus armas en pos del bien común resulta que no solo salen cosas aceptables, sino que podemos tildar el resultado de brillante. Esta afirmación toma su máximo sentido en Ni no Kuni: La ira de la Bruja Blanca. La primera obra de arte de este año que recién comienza.

Mucho ha habido que esperar para que el título que naciera de la alianza entre Studio Ghibli y Level 5 llegara a occidente. Por el camino no han sido pocos los temores justificados a que por culpa de haber nacido fuera de Japón íbamos a perdernos una de las obras más brillantes en cuanto al género del JRPG se re-





fiere en los últimos tiempos. Género herido de muerte que no ha sabido tomar el pulso a las exigencias de un mercado que no encuentra acomodo en las propuestas existentes. Un divorcio que hasta hoy se tornaba como irremediable.

Y es que la aventura de Oliver se presenta como una segunda oportunidad. Una demostración de que no todo está perdido. Que los problemas son salvables y que la falta de comunicación que nos ha llevado a esta tesitura no es un punto de no retorno. La obra que nos trae Namco Bandai debe ser el faro que debe guiar el desarrollo de los próximos títulos que intenten ofrecernos una experiencia de rol oriental.

Ni no Kuni juega descaradamente con los sentimientos. Algo que se antojaba presumible viendo quien se esconde detrás del proyecto. Para los no iniciados en el cine de animación japonés, Studio Ghibli es el responsable de La princesa Mononoke, El viaje de Chihiro o La tumba de las luciérnagas. Auténticos dramones que consiguen una empatía brutal con sus protagonistas a costa de cobrarnos un peaje desmesurado en forma de lágrimas. Con esta premisa estaba claro que la ruta a seguir era plasmar lo que tan bien saben hacer, pero esta vez haciendo que su "película" se torne interactiva. Y aquí es donde entra la experiencia de Level 5 en juego.

Como hemos adelantado anteriormente, Oliver es el protagonista total y absoluto de esta lucha por restablecer la bondad en el mundo. Contrariamente al estereotipo que se ha venido usando en este tipo de juegos, no somos un adolescente traumado que ha perdido a sus padres y que esconde una inusitada fuerza física interior que nos convierte en los únicos candidatos posibles a salvar el mundo de su enésima condena. No. Oliver es un muchacho de 13 años normal y corriente que vive en Motorville. Y como ya podéis intuir por el nombre, los coches es la razón de existencia de dicho enclave. Un adolescente de temprana edad que si por algo destaca es por contar

El JRPG agoniza

Esta generación no pasará a la historia como una de las más boyantes del género. La pobreza que ya se atisbaba en el anterior ciclo ha tomado proporciones bíblicas en ésta que está a punto de concluir. Apenas podemos rescatar algún título salvable, que no imprescindible. Los rescoldos de unas miserias de un género que hace ya mucho que vivió su mejor época.

Lo triste es que salvo Ni no Kuni, no se aprecia intención de cambio. Seguimos tirándonos de cabeza contra un muro de mecánicas que no acaban de funcionar.



Los enclaves preciosistas y la OST que nos acompaña consiguen que los sentiemientos siempre estén a flor de piel



con una bondad inusitada y un amor casi obsesivo por su madre.

Todo en su vida es normal. Hasta que un día la rutina casi acaba en tragedia por culpa de un accidente. Avergonzado, reprendido y atemorizado, Oliver transcurre sus días encerrado en su habitación presa de los sentimientos. Su llanto desconsolado y sus amargas lágrimas despiertan el alma de un pequeño peluche que le acompaña en su soledad. Estas lágrimas son el detonante del despertar del letargo del alma que se esconde en el muñeco, y el comienzo de un viaje que lo transportará a un mundo donde la tristeza, la maldad y la guerra asolan lo que antaño era una campiña de felicidad. Es el territorio de Ni no Kuni.

Nuestro protagonista decide aportar su granito de arena en pos de aliviar esta desagradable situación. Compungido por el relato de su nuevo amigo, no duda en ponerse en marcha hacia este desconocido paraje.

Level 5: Una historia con trompicones

Consolidados ya como uno de los estudios más importantes del panorama mundial, su franquicia estrella no es otra que las aventuras de El Profesor Layton. Sin embargo en este cuento de vino y rosas también ha habido alguna que otra espina. Tras debutar con un brillante Dark Chronicle, sus siguientes proyectos supusieron dos capítulos amargos. True Fantasy Live Online, un MMORPG destinado a aparecer en Xbox nunca llegó a ver la luz. Y Jeanne d'Arc, un interesante RPG para PSP no consiguió ser distribuido en Europa.

Tibias fueron también las acogidas de las dos entregas de White Knight Chronicles para PS3 y la destinada a PSP no corrió mejor suerte.

Allí será su bondad la encargada de reparar los corazones rotos de sus habitantes.

El juego es emotividad en estado puro. Los sentimientos afloran a cada instante tanto por sus relatos como por los entornos. Sobrecoge la capacidad del estudio de jugar con nuestras emociones y llevarlas a su entorno. La dirección artística es sublime, y llega acompañada de una OST que tiene el don de dar la nota exacta en el momento preciso. Un trabajo soberbio.

Y si esa manipulación de nuestras emociones es el principal pilar sobre el que se sustenta, el otro al que debe asirse es sin duda alguna su sistema de combate. La pericia de Level 5 ha conseguido poner en juego uno que apenas presenta fisuras. Cierto que podría ser más profundo, pero la realidad es que funciona. Y lo hace francamente bien. Tomando como referencia directa la serie de Pokemon, en nuestro peregrinar iremos encontrando diferentes



monstruos que podemos entrenar, dotarles de armas y armaduras y evolucionar hacia otras bestias más efectivas. Ellas serán las encargadas de llevar el grueso del combate mientras en tiempo real nos dedicamos a dar órdenes en un pseudo A-RPG que toma las bases de la serie Tales of, pero a las que dota de personalidad propia.

Acabando de enumerar sus maravillosas virtudes, debemos ser justos e indicar que no es oro todo lo que reluce. Si bien la trama principal es una oda al virtuosismo en sí misma, no podemos decir lo mismo en cuanto nos salimos de ella. Las misiones secundarias se tornan repetitivas y apenas cuentan con variedad más allá de ayudar al personaje en apuros que se tercie o de dar caza a la bestia que atormenta al populacho. Estas nos dejan un tanto fríos, y que sin embargo, se presentan como necesarias para poder recoger los sellos necesarios para nuestra cartilla y poder así comprar los objetos que nos permitirán evolucionar. Un sacrificio que se torna casi impositivo dada la necesidad de la recompensa.

Sea como fuere estos lunares no consiguen empañar una obra que brilla con luz propia. Un juego que incluso los que reniegan del género deberían darle una oportunidad. Es probable que muchos vuelvan a congraciarse, e incluso otros tantos se enganchen a un estilo de juego que creían que no casaba con ellos. Cualquiera que haya disfrutado con las películas de Miyazaki debería hacerlo. Eso sí, más vale que lo hagan con un pañuelo al lado. Guerra avisada, no mata gente.



Conclusiones:

Ha habido que esperar mucho. Tal vez demasiado. Más de un año para poder disfrutar de una de las últimas grandes aventuras que nos quedan por vivir en PS3. Sentimentalismo puro y duro para una obra sobresaliente.

Alternativas:

Buscar ahora mismo una alternita en JRPG a él es engañarse. Es el mejor que hemos recibido en años. Hazte con él y disfrútalo. Te va a valer mucho la pena.

Positivo:

- Dirección artística
- Una OST de auténtico lujo

Negativo:

- Misiones secundarias no tan bien resueltas como nos gustaría

gonzalo mauleón

gráficos	90
sonido	95
jugabilidad	85
duración	90
total	**89**

Una segunda opinión:

Una de las mejores experiencias que podemos encontrar en el catálogo de PS3. Si eres uno de tantos que disfrutaron de las películas como El viaje de Chihiro o La princesa Mononoke, debes jugarlo por obligación moral.

Carlos González



desarrolla: Frozenbyte · **distribuye:** Frozenbyte · **género:** plataformas · **texto/voces:** esp · **pvp:** 16,99 € · **edad:** +

Trine 2: Director's Cut

Magia en formato descargable

Trine 2: Director's Cut es uno de los mejores juegos disponibles para la eShop, y pese a ser un juego en formato descargable, es uno de los más impresionantes a nivel técnico de todo el catálogo de la nueva consola



Trine 2 es, ante todo, un juego precioso. La gente de Frozenbyte no ha podido cuidar más el envoltorio: el mundo de cuento de hadas que nos plantea el juego es absolutamente embelesador. Playas, bosques, pantanos, fondos marinos, glaciares, desiertos... todos llenos de detalles, conseguidos efectos de iluminación, sombreado... que combinados con una acertadísima banda sonora consiguen que el juego sea un auténtico caramelo audiovisual. Por algo la comunidad de Miiverse del juego está llena de capturas de pantalla acompañadas de mensajes como "Qué bonito", "Oooooh" y algún "Quiero que el próximo Donkey Kong se vea así". Seguro que tú también caes. Pero aparte de un juego que enamora a primera vista.

Trine 2 es una secuela del Trine original, por lo que nos desplazamos en una perspectiva lateral saltando, pero sobre todo resolviendo puzles. La gracia está, de nuevo, en que podemos alternar en cualquier momento el control y las habilidades de

Los puzles juegan con la física, aunque algunos van aún más lejos y nos sorprenderán por lo original

tres personajes para superar los retos que se nos plantean. Es una especie de The Lost Vikings pero bonito. Muy bonito.

Continuista es la otra palabra que define el juego. Y es que volvemos a manejar a los mismos protagonistas del Trine original: Pontius el guerrero, Amadeus el mago y Zoya la ladrona. El artefacto que liga sus vidas, el Trine, aparece de nuevo indicando que están pasando cosas raras y hay que salvar el reino. Sí, otra vez. Los personajes conservan sus habilidades: el gordinflón de Pontius es el más fuerte, y es el más recomendable para combatir con los enemigos. Además de su fiel espada, tiene un martillo con el que puede romper obstáculos. También puede protegerse de los disparos enemigos con un escudo. Los kilos de más se notan a la hora de correr y saltar, eso sí. Pero para eso ya está Zoya, la más ágil y sigilosa, que utilizando su gancho puede colgarse de superficies de madera y balancearse para llegar a sitios inalcanzables para el resto. También dispone de un arco para abatir enemigos a distancia. Y Amadeus es el Gandalf particular del grupo, y el que más nos ayudará a resolver puzles: puede crear y hacer levitar objetos. Por ejemplo, podemos crear una caja para subirnos a ella y llegar hasta un determinado punto, o moverla por los aires y hacerla aterrizar sobre la cocorota de un goblin. Y con esto, a resolver puzles, muchos con la física como protagonista. Ejemplo: colocar los elementos del escenario de forma que podamos un conducir un chorro de agua hasta un brote de planta, que crecerá para convertirse en plataforma.

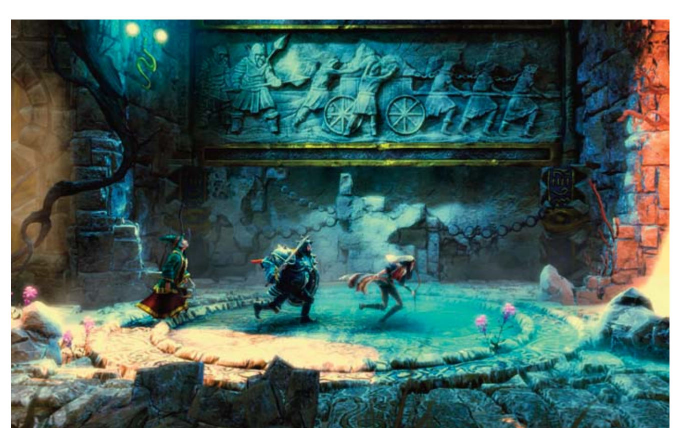
Precioso y gracioso

Uno de los mejores aspectos de Trine 2 es su sentido del humor: desde el narrador que nos va contando la historia como si de un cuento (de hadas) se tratase hasta las conversaciones que los protagonistas mantienen a lo largo de los niveles, el juego nos hará esbozar más de una sonrisa. Además, todo está doblado al castellano con bastante acierto. Las animaciones de algunos personajes, como Pontius, también son de lo más caricaturescas.

Además, entre los extras de esta versión “montaje del director” podemos encontrar diversos artworks y poemas desbloqueables. Y estos poemas esconden algunos de los mejores puntazos humorísticos del título.







Algunos son muy ingeniosos, otros acaban haciéndose repetitivos. Cada personaje tiene una barra de vida independiente, y si cae en combate no revivirá hasta el próximo punto de control, aunque muchas situaciones pueden resolverse de manera distinta, con mayor o menor dificultad, con cualquiera de los tres, lo cual abre las posibilidades. Además, también está la opción de que tres personas jueguen simultáneamente, cada una manejando a un personaje. Un modo cooperativo que supone un gran añadido y se puede disfrutar también online. Pero el gran aporte de esta versión es el Wii U GamePad. Todo el juego se desarrolla simultáneamente en la pantalla de la tele y en la del mando-tableta. Al principio puede chocar, pero cobra sentido si tenemos en cuenta que podemos utilizar la pantalla táctil para interactuar más fácilmente con el escenario: en lugar de mover el cursor





con el stick derecho, para decirle a Amadeus dónde tiene que usar su magia, podemos tocar en la pantalla táctil el punto exacto y luego seguir la partida mirando al televisor. Esto hace el control mucho más ágil, porque hacer cosas como dibujar un cuadrado con el cursor para que aparezca una caja es mucho más cómodo ahora que simplemente podemos dibujarlo con el dedo sobre la pantalla. Si nos apetece jugar al estilo clásico, podemos olvidarnos de los controles táctiles y usarlos, por ejemplo, simplemente para cambiar de personaje, tocando su icono correspondiente. Además, hay que aplaudir la libertad de elección, que nunca está de más: también podemos jugar con la combinación de Wiimote y nunchaku (que funciona muy bien porque nos permite apuntar a la pantalla para dirigir las magias) e incluso con el mando clásico de Wii. El nuevo mando Pro de Wii U será compatible con un parche de inminente aparición, que al cierre de esta revista aún no estaba disponible.

También se ha anunciado que esa actualización incluirá soporte para chat de voz y ajustes gráficos como una corrección en los colores del juego, que en esta versión aparecen un poco más "lavados" que en el resto. Por lo demás, Wii U es la consola en la que mejor luce el juego, puesto que incorpora efectos que hasta entonces sólo se podían disfrutar en la versión para PC. Además, el juego incluye de serie la expansión Goblin's Menace, con nuevos niveles . En total son 20, y largos (incluso demasiado), que dependiendo del nivel de dificultad, nos darán unas 10-15 horas de juego realmente encantadoras.

Conclusiones:

Trine II: Director's Cut es una de las mejores experiencias audiovisuales que se pueden disfrutar en Wii U. Además, por un precio ajustado. Un título divertido y realmente recomendable.

Alternativas:

En formato descargable, el nuevo The Cave de Ron Gilbert y Tim Schaffer ofrece una buena ración de puzles con varios personajes.

Positivo:

- *Artísticamente sobresaliente*
- *Divertido modo cooperativo*

Negativo:

- *Algunas situaciones se repiten*
- *Niveles más largos de lo debido*

nacho bartolomé

gráficos	92
sonido	90
jugabilidad	86
duración	80
total	**88**

Una segunda opinión:

La mejor versión que podemos encontrar ahora mismo para consolas. Precioso y preciosista. Una delicia visual que no esconde un planteamiento muy, pero que muy acertado. Por su precio, es una compra más que obligada.

Ismael Ordás Carro

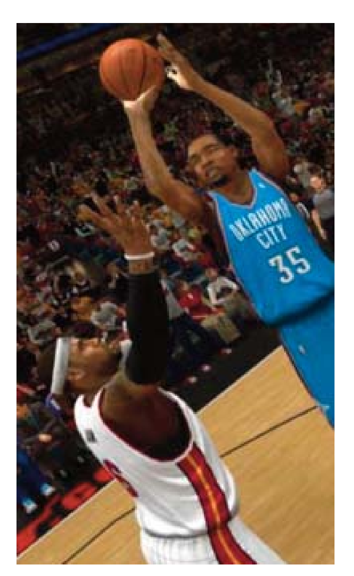


desarrolla: visual concepts · **distribuye:** 2k sports · **género:** deporte · **texto/voces:** cast · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +3

NBA 2K13

Homenaje al deporte

Con algo más de dos meses de retraso con respecto al resto de plataformas, pero con un adelanto de otros tantos con la fecha prevista inicialmente, por fin llegó al mercado el mejor simulador de baloncesto con destino WiiU



Espectáculo puro y duro. Estas son las premisas de un simulador que se ha hecho a sí mismo y que lo ha conseguido sin ningún rival que le haga sombra. No hay alternativas, y esto engrandece aún más si cabe porque ha sido capaz de llegar a la perfección sin la presión de poder verse destronado. Un hecho insólito y que no tiene réplica en ninguna otra franquicia de la historia. Sea del género que sea.

Con la grandeza de esta entrega, que a la postre le ha servido para alzarse con nuestro premio de Mejor Juego Deportivo del Año, aterriza en WiiU con unos cuantos añadidos bastante interesantes aprovechando las posibilidades que ofrece la tableta. Aunque son acertadas, seguimos creyendo que ésta puede ser mucho más aprovechable.

Quienes más agradecerán esta entrega van a ser sin duda alguna todos aquellos jugadores que provienen de Wii. Hasta ahora las entregas para la anterior máquina de Nintendo eran

La tableta nos permite apagar el televisor y continuar nuestra partida en ella

productos capados y que no mostraban el verdadero potencial que el juego encierra en su interior. El salto al HD está a la altura del resto de versiones ya comercializadas. Modelados, animaciones, texturas... todo luce asombrosamente bien y no palidece en absoluto si la comparamos con la que popularmente aceptada es la mejor de todas: la destinada a X360. El juego se muestra siempre de una manera tan robusta y fiable que no presenta fisura alguna en su engine. No hay ralentizaciones. Ni siquiera el más mínimo atisbo de ellas.

Pero esta entrega quiere hacer bueno el propósito de ofrecer realmente añadidos sustanciales y que no tienen cabida en otras plataformas. Es en este momento donde la tableta se erige como el principal atractivo del juego al intentar convertirse en la herramienta perfecta que todo manager querría tener. Durante el partido podemos realizar cambios y ordenar jugadas en tiempo real sin necesidad de pausar el juego. Una simple pulsación nos permitirá realizar las rotaciones necesarias para mantener nuestro ritmo de juego. Cierto que nos obliga a retirar la visión de la pantalla, pero todo resulta mucho más natural y accesible. Sin embargo esta opción no está habilitada en el modo My Carrer. Al controlar únicamente a nuestro alter ego la función de la misma queda limitada a hacer un seguimiento de nuestras estadísticas.

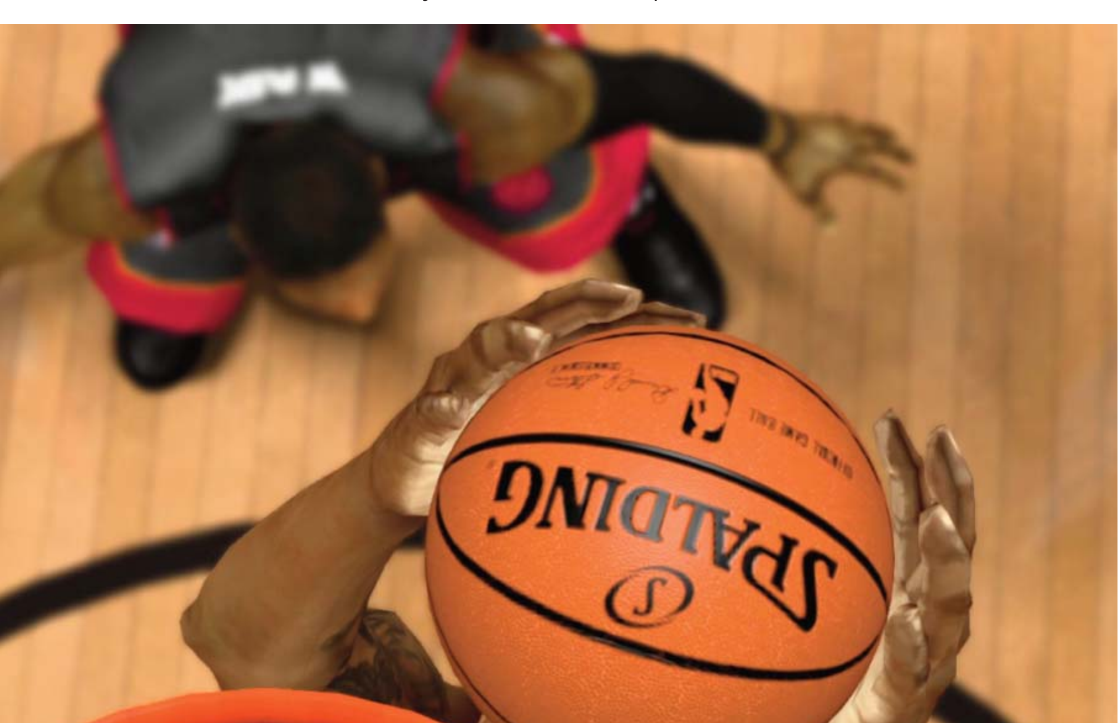
Y enlazando con esta función aparece la que posiblemente sea la función más espectacular. Apuntando con la tableta a un jugador en concreto entra en acción el Sensor Biométrico Gatorade. Bajo este extraño nombre po-

Y si a 2K Sports...

¿Le diera la venada de meterse de lleno a desarrollar juegos de futbol? Su buen hacer con la franquicia NBA 2K nos hace divagar sobre una posibilidad que no deja ser por el momento una quimera.

Toda su carrera el estudio se ha centrado en desarrollar franquicias de deportes con un claro sabor americano. NBA 2K es para nosotros la más conocida. Sin embargo no es la única. El futbol americano cuenta con su propia versión, y lo mismo podemos decir de la NHL, la liga de hockey sobre hielo. Incluso se han atrevido con una versión parodiada del beisbol, con The Bigs.

Tal vez si la MLS levantara la cabeza...



dremos saber el estado de forma, el grado de cansancio, la hidratación del jugador o si hoy va a tener esa muñeca capaz de enchufarlas desde su casa.





Además la tableta nos permite seguir jugando nuestra partida en ella si en un momento dado decidimos apagar la tele. El streaming a una distancia moderada de la consola es totalmente fluido. Cierto que de esta forma perdemos la información vital que nos proporcionaba durante el partido, pero es un sacrificio asumible.

Por lo demás, el juego presenta las mismas opciones, modos y torneos que vienen siendo habituales en la franquicia. De nuevo vuelve a sobresalir el citado anteriormente My Carrer, en el que partiendo de un jugador creado de cero nuestro objetivo no será otro que el convertirnos en una leyenda de este deporte. Muy similar al que podemos encontrarnos en FIFA de EA Sports, pero con el agravante





de que aquí la exigencia es mayor. Nuestra progresión irá determinada según nuestro rendimiento en cada partido. No os desesperéis si en vuestro primer año sois carne de banquillo y acumuláis suspenso tras suspenso. Hacerse al juego requiere tiempo y paciencia. Aunque una vez dominado es muy agradecido con el jugador.

Los otros dos modos de juego más relevantes lo forman Asociación, donde debemos gestionar todos los parámetros concernientes a nuestra franquicia. Y el segundo, mucho más complejo, Mi equipo. Aquí partiendo de la nada el objetivo es construir un equipo consiguiendo atraer a las estrellas de este deporte. Menos interesantes per también reseñables se presenta las opciones más directas de Partido rápido, Temporada, Playoffs y el siempre curioso Basket Callejero.

NBA 2K13 se encuentra perfectamente licenciado, incluyendo los 30 equipos que toman parte de la competición, a los que hay que sumar otros 35 históricos y algún que otro especial que iremos descubriendo con el tiempo. Todo ello engalanado con comentarios en español a varias voces a cargo de los especialistas deportivos Antoni Daimiel, Miguel Serrano y Jorge Quiroga.

Y si todo esto fuera poco, para culminar este espectáculo audiovisual hay que mencionar una OST absolutamente brutal a cargo del rapero Jay-Z, que para la ocasión no ha dudado en su cargo de productor de incluir temas de Coldplay, U2 o Rihanna.

La llegada de NBA 2K13 a WiiU ha sobrepasado nuestras espectativas. Es hora del showtime.

Conclusiones:

Soberbio estreno de la franquicia en WiiU. Aunque las posibilidades de la tableta se quedan un poco a medio camino con lo que podría llegar a ser, lo cierto es que no tiene absolutamente nada que envidiar al resto de versiones disponibles para otras plataformas. Y eso en una consola de estreno es bastante que decir.

Alternativas:

No hay todavía ninguna alternativa para WiiU.

Positivo:

- *Solidez brutal*
- *Estrategia en tiempo real*
- *Muchísimas horas de juego*

Negativo:

- *Es dificil para el jugador ocasional*

gonzalo mauleón

gráficos	90
sonido	93
jugabilidad	88
duración	90
total	91

Una segunda opinión:

Es el mejor juego de deportes sin discusión. Teníamos ciertas dudas en cuanto a qué forma iba a ser su estreno en la nueva máquina de Nintendo. Pero desde el primer minuto a despejado absolutamente todas y cada una de las dudas que podíamos tener. Brillante en todos los apartados, debe ser un fijo en tu colección a nada que te gusten los juegos deportivos en general y el baloncesto en particular.

Ismael Ordás Carro



desarrolla: bioware · **distribuidor:** ea · **género:** rpg · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 69,95/49,95€ · **edad:** +18

Mass Effect Trilogía

La historia completa de Shepard

La generación llega a su fin y para muchos Mass Effect es la mejor franquicia que deja. EA y Bioware han considerado oportuno ofrecer los tres títulos en una recopilación que se hace imprescindible si no la tienes ya

Mass Effect Trilogía no es ni más ni menos que los tres juegos que conforman la saga en un pack y a precio reducido. No busquéis novedades o extras, tampoco encontrareis ningún tipo de mejora a nivel gráfico o técnico. No. Los tres títulos con diferentes añadidos en función de la plataforma que juegues.

Los jugadores de PS3 son los más afortunados, ya que el lanzamiento de esta trilogía les brinda la oportunidad de jugar al primer título protagonizado por el (o la) comandante Shepard, hasta ahora inédito en la consola de Sony y que se puede adquirir ahora dentro del pack o en formato digital en la Playstation Store. También son los que reciben un mayor número de contenidos adicionales de un modo totalmente gratuito. Mass Effect incluye en el disco 'Estación Pinnacle' y 'El cielo se está cayendo' y se ha mejorado a nivel gráfico aprovechando el motor con el que se desarrolló su secuela para PS3. Mass Effect 2 llega tal y como llegó a las tiendas, con 'Cerberus Network', 'Kasumi: la Memoria Robada', 'Overlord' y la 'Guarida del Corredor Sombrío' incluidos. No está en cambio 'La llegada' que se puso a la venta a posteriori. Mass Effect 3 viene en cambio pelado, todos los DLCs hay que adquirirlos en la tienda online, incluido el que viene a resolver el polémico final de la trilogía.

En PC tienen, como es habitual, la ventaja de un precio menor pero pierden los DLCs de Mass Effect 2 que llega tal y como se lanzó inicialmente. La

Más de 75 horas de una historia intensa y adulta, que mezcla el rol con el shooter para ofrecer una experiencia que no olvidarás



diferencia de precio y calidad justifican la compra de la trilogía en la plataforma siempre y cuando hagas uso de Origin.

Inconcebible el hecho de que a Xbox llegue una edición completamente pelada sin ningún tipo de contenido adicional incluido. Parece que Bioware y Electronic Arts deben de pensar que todos los jugadores de la consola de Microsoft ya deben tener los juegos o algo así. Si no, no se comprende este agravio respecto a la edición de Playstation 3.

No te puedes perder esta saga si te gusta el rol de acción o los shooters con toques roleros. No la puedes dejar pasar si eres fan de StarWars o "trekkie". Imprescindible si eres un apasionado de los buenos videojuegos y te llama mínimamente la temática. Más de 75 horas de juego con una trama adulta e intensa, personajes que te marcarán, una jugabilidad exquisita que ha ido evolucionando desde el rpg más clásico a una mezcla de rol y shooter perfectamente medida, tres de las mejores bandas sonoras de la generación..., y así podríamos seguir relatando las cualidades de una franquicia que es historia del videojuego. Una pena que no se haya cuidado un poco más la edición con contenidos adicionales del universo Mass Effect y la inclusión de todos los DLCs hasta la fecha, que invitasen a adquirirla incluso a los que ya tengan los juegos.



Entre las tres entregas acumulan más de 300 premios internacionales. Una prueba más de la calidad de una franquicia que ha hecho historia

Conclusiones:

Imprescindible si no tienes los juegos ya y quieres disfrutar de una de las mejores experiencias del mundo del videojuego. Como edición es mejorable con la inclusión de extras y todos los DLCs.

Alternativas:

Por temática y calidad solo Knights of the Old Republic está a la altura de Mass Effect, la otra gran franquicia futurista de Bioware, aunque el tiempo no pasa en balde.

Positivo:

- La trilogía completa en PS3
. Tres juegazos al precio de uno

Negativo:

- Diferencias entre plataformas
- No tiene ningún extra ni todos los DLCs

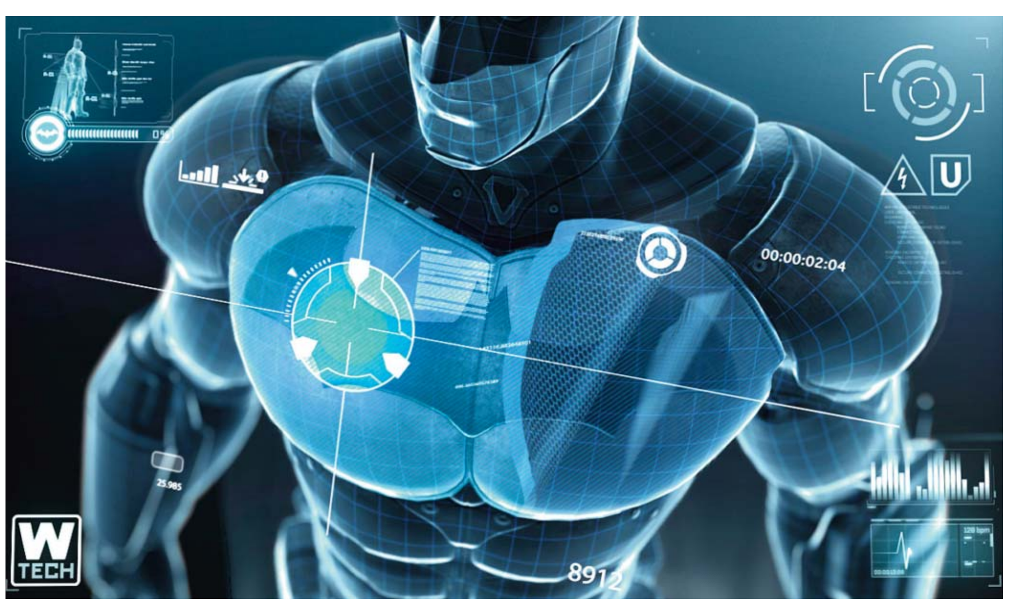
josé barberán

gráficos	91
sonido	96
jugabilidad	88
duración	96
total	**90**

Una segunda opinión:

Una oportunidad más para jugar una saga imprescindible en el mundo del videojuego a día de hoy.
Ismael Ordás



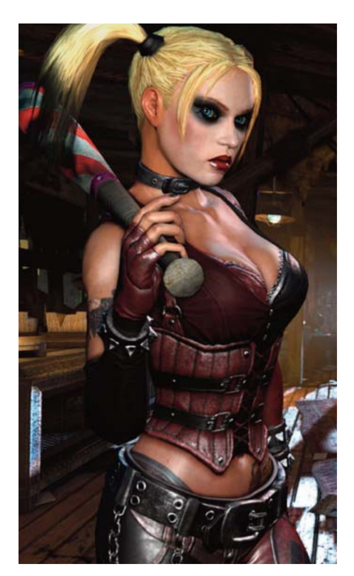


desarrolla: WB Games Mont · **distribuidor:** Warner · **género:** acción · **texto/voces:** cast · **pvp:** 63,50 € · **edad:** +18

Batman: Arkham City - AE

¿Valió la pena esperar a Wii U?

Los hay que afirman que es la mejor versión y los hay que dicen exactamente lo contrario, tanto en prensa como entre el público. ¿Quién tiene razón? ¡Por supuesto, nosotros, que tenemos la verdad universal!



No vamos a extendernos con lo que ya sabemos: Arkham City es un buen juego. Los que sean más exigentes en cuanto a fidelidad con el comic verán los mismos agujeros de guión y las mismas incoherencias en la caracterización de personajes como Ra's al Ghul, y los que lo sean en el apartado técnico encontrarán más de un bug y más de un glitch que permanece desde la versión original. Pero sigue siendo un gran juego de acción, con un apartado sonoro y una ambientación sobresalientes, unos controles muy logrados y todo lo demás.

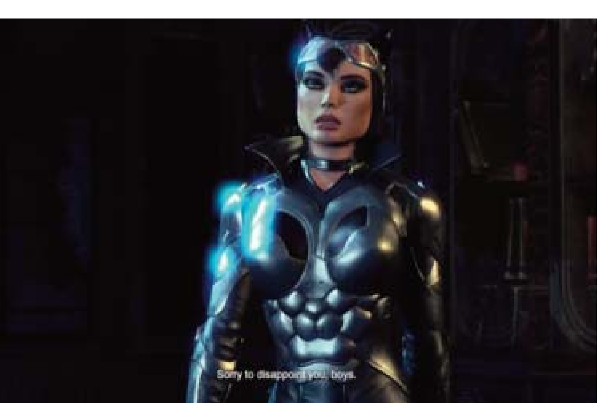
A nivel visual, la tarjeta gráfica de Wii U muestra su potencia "suavizando cosas". Elimina algunos dientes de sierra molestos, pero también difumina ciertos detalles del trabajadísimo diseño de Arkham City. Los *fps* no son tan estables como en Xbox 360, algo que notaremos en las escenas más cargadas de

Todos los DLC lanzados para la versión original están disponibles en esta Armored Edition, pudiendo saltar directamente al episodio de Harley Queen

figuras en movimiento. La iluminación también presenta ligeros cambios, pero nada trascendente o que entorpezca nuestro juego.

El Gamepad, evidentemente, es lo que marca la diferencia con otras versiones: actúa como radar para los enigmas, nos permite consultar el inventario y las transmisiones de radio nos llegan a través de él, haciendo la experiencia algo más "real".

Así, esta revisión de uno de los juegos más aclamados de los últimos años se caracteriza principalmente por la implementación de una serie de características específicas del hardware de Wii U, así como por la inclusión de todos los DLC publicados hasta ahora en otras plataformas (de hecho, podemos saltar directamente al episodio extra de Harley Queen desde el menú principal). El añadido "Armored Edition" no es más que eso, un añadido que acaba siendo anecdótico, la Battle Armor Tech (B.A.T., claro que sí), la armadura que nuestro héroe y Catwoman visten durante el juego y que absorbe energía durante el combate, pudiendo asestar un golpe demoledor cuando se ha cargado y marcando visualmente a los enemigos. Este "plus" de fuerza nos otorga una ventaja que no necesitábamos, aunque siempre podemos prescindir de ella. Curiosamente, la armadura también acaba siendo la excusa para tapar el escote de Catwoman...





Conclusiones:

Los extras y las nuevas características palian sobradamente los pequeños defectos de esta revisión, aunque éstas no aporten nada significativo a la experiencia. Buena compra si no lo tienes en otra plataforma, claro está.

Alternativas:

Las versiones originales y el primer Arkham Asylum. En Wii U, aún hay poco donde elegir, pero si quieres acción tienes Ninja Gaiden.

Positivo:

- Combates y ambientación tan absorbentes como siempre
- Los DLC incluidos, que aumentan su duración

Negativo:

- Las nuevas características son poco relevantes
- Tasa de frames algo inestable

carlos oliveros

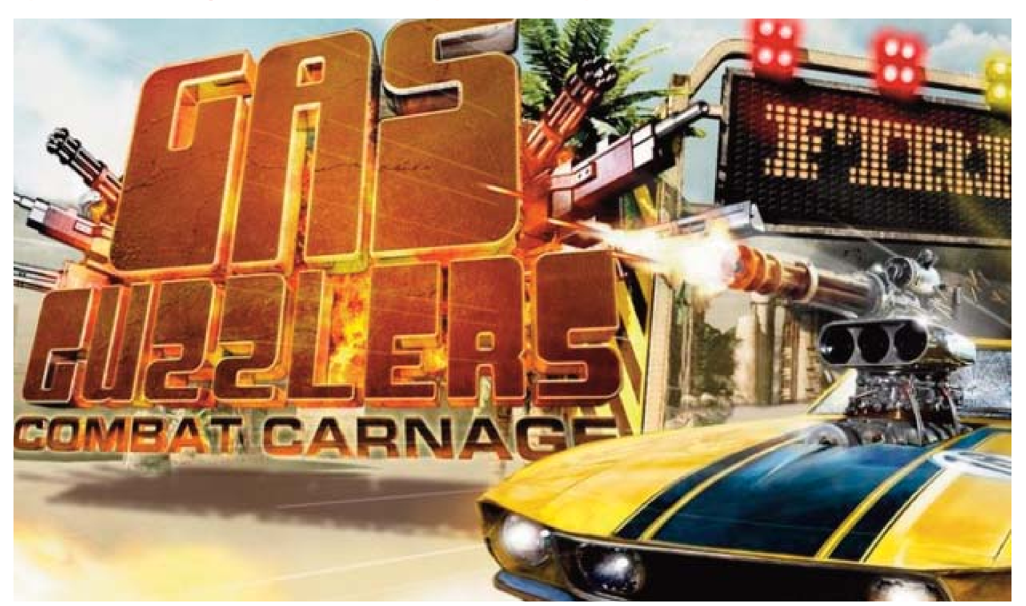
gráficos	85
sonido	80
jugabilidad	85
duración	85
total	85

Una segunda opinión:

Como fiel lector del comic, hay momentos del juego que se me atragantan. Aparte de eso, es otra versión de un juego exitosísimo, con sus puntos fuertes y débiles propios. Los extras incluidos son, para mí, lo mejor.

Rodrigo Oliveros





desarrolla: gamepires · **distribuidor:** fx · **género:** conducción · **texto/voces:** cast · **pvp:** 19,95 € · **edad:** +12

Gas G. Combat Carnage

¡Broom!'brooom!¡brooom!...¡¡¡¡BOOM!!!!

Pisa a fondo, dispara y cárgate a tus contrincantes. Si simplemente lo que te gustan son los juegos de conducción donde tu coche y tú os enfrentáis a otros corredores armados hasta los dientes, éste es tu juego

Y es que, ¿para qué complicarse la vida aprendiendo toscos manuales, escogiendo el tipo de neumático, calibrando el peso o la altura del palier? En **Gas Guzzlers: Combat Carnage** el jugador sólo tendrá que preocuparse de mantener la cabeza sobre los hombros y las manos en el volante sin que por ello deje de escupir munición.

Porque aunque GGCC no deja de ser un título que lleve a la práctica la conducción, ésta es tan extrema como lanzarle un misil al que va delante, rasparle la puerta o simplemente ametrallarlo hasta dejar el coche como un colador, emulando en cierto modo a otros viejos conocidos como el clásico **Death Rally** o al novísimo Fuel Overdose. Coches, carreras, conducción temeraria, adrenalina y por supuesto, disparos y diversión.

El juego emula en cierto modo, a otros viejos conocidos como el clásico Death Rally o al novísimo Fuel Overdose

Aunque como veremos más adelante de ésto último el título resulta un tanto flojo una vez en campaña y fuera del multijugador.

Si bien en el apartado sonoro el juego cumple como debe gracias a la localización marca **FX Interactive** y a la banda sonora, en el gráfico tenemos que decir que lo aprueba con raspado. No hay muchos modelos aunque los que están intentan corresponderse con la realidad, y donde sí se hace notar aunque sin mucha estridencia es en cuanto a sombras y luminosidad. Los circuitos por su parte,



aunque ayudan a sumergirnos en su mayoría debido a su variedad (que no cantidad), sin embargo pecan de repetitivos. Y la **Inteligencia Artificial** tampoco ayuda,

Por alguna extraña razón, los vehículos contrarios son siempre más rápidos que el nuestro

porque aunque por alguna extraña razón los vehículos manejados por la máquina son más rápidos que nosotros aún siendo el mismo modelo, no aprovecha en ningún momento ni atajos ni las claras oportunidades de disparo. Una pena además, que el juego apenas nos brinde la oportunidad de hacernos con un garaje mucho más amplio y que la variedad de armas tampoco sea demasiado valiente.

Mención aparte el tema de las físicas, que pese a responder bien ante las detonaciones, a la hora de conducir apenas llega al suficiente.

Por más que desbloqueemos circuitos, coches y otras mejoras, a GGCC le falta sin duda muchísimo contenido. Ni siquiera el humor ácido del conductor (a veces un poco exasperante tras haberlo escuchado hasta la saciedad) ni el extra de la voz de **Duke Nukem** o mismamente los nombres de los vehículos y pilotos (Armando Bronca, Osea Panda), contribuyen a que la propia campaña se acabe tornando en aburrida dejando el relevo para un multijugador. Y eso como muchos sabréis, a veces es la clara diferencia entre un mal juego y un título decente.



Conclusiones:

Un título entretenido aunque sólo durante las primeras partidas. La campaña se va haciendo monótona y la escasez de vehículos seleccionables apenas ayuda. Recuerda a otros títulos

Alternativas:

Death Rally HD y Fuel Overdose. Flat Out si me apuran.

Positivo:

- Otra vez una traducción FX.
- Acción sin más concesiones.
- Buena iluminación y efectos.
- Los comentarios.

Negativo:

- Poca variedad de todo.
- Como siempre cuando hay humor. El no saber parar a tiempo.

dani meralho

gráficos	80
sonido	80
jugabilidad	77
duración	66
total	75

Una segunda opinión:

Un título pasable que podría haberse hecho mejor. Y dada la poca cantidad de vehículos y circuitos existente, al final se queda en un triste intento.

Gonzalo Mauleon

CALL OF DUTY
BLACK OPS II

LIMITED E



DITION HEADSET COLLECTION



Remakes:
Goody: The Remake

Los grandes clásicos vuelven a las plataformas actuales



La edad de oro del software español nos dejó un buen puñado de clásicos que aún son recordados por los aficionados. Aunque si bien la mayoría han quedado como entrañable tema de conversación ante un café o para ser reivindicados en eventos en retroinformática, los hay que han dejado una huella lo bastante profunda como para que nuevas versiones los rescaten del olvido.

Es el caso de Goody, un juego de plataformas de Opera Soft en el que un ladronzuelo planeaba el golpe definitivo que le daría a la buena vida para los restos: nada menos que robar el Banco de España. Para ello necesitaba los números de la combinación de la caja fuerte y las herramientas adecuadas, algo que tendría que conseguir en este juego de plataformas donde, a ladrillazo limpio (¿profecía de la burbuja inmobiliaria, quizá?) se defendería de serpientes, ratas, otros delincuentes, policías o hasta señoritas de vida disoluta que entorpecerían su camino. Hasta el ejército y sus helicópteros disparaban sus misiles contra el ratero que recuperaba sus fuerzas a tragos de rica y fresquita cerveza.

Cropton Games nos trae este sentido tributo al juego de Opera, desarrollado para Windows y Linux, con gráficos mejorados y todo el sentido del humor del original. Pegar un palo al banco sigue siendo igual de divertido que en los ochenta y, por qué no decirlo, igual de complicado. Un excelente remake de una excelente joya de nuestra programación.

Plataforma original:
MSX, Amstrad CPC, PC, Spectrum, PCW

Año lanzamiento original:
1988

Título original:
Goody

Plataforma remake:
PC

Valoración de GTM



PVP:

gratis

F-1 Spirit

Los juegos de carreras, o de coches, como los llamábamos a secas, tuvieron un gran representante en F-1 Spirit para MSX, un juego que ya en la época cuidaba aspectos como el tipo de vehículo con el que compitiésemos o hasta la necesidad de parar en boxes para reparar daños y reponer combustible.

Gracias a Brain Games, F-1 Spirit recibe un merecidísimo tributo que rebosa calidad y buen hacer por todos sus lados. El juego de Konami tiene mejor aspecto que nunca y suena genial, pero más importante, sigue siendo igual de adictivo. Y además incluye juego online. Totalmente recomendable.



Plataforma original: MSX
Plataforma remake: PC
Año lanzamiento: 1987
Valoración de GTM
Título original: F-1 Spirit
PVP: gratis

Barbarian

Una de las imágenes de la infancia para más de uno frente a nuestros ordenadores, es un certero tajo de un bárbaro de ocho bits que cercena la cabeza de su oponente para que un desagradable trasgo la patee mientras se lleva con desgana el resto del cuerpo.

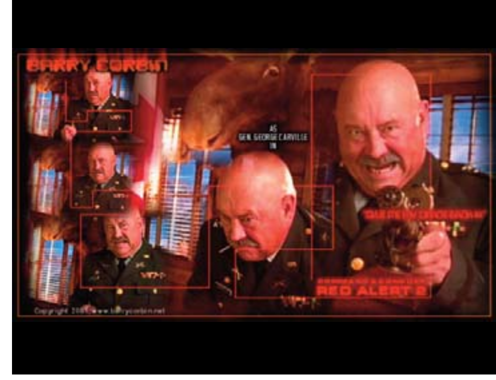
Barbarian, uno de los primeros contactos con la lucha uno contra uno para una generación, vuelve con todos sus movimientos, su juego para dos y nuevos modos gráficos, unos mejores que otros, para ponerse al día de la mano de TDB Soft. Los luchadores en taparrabos de Palace Software aún nos pueden dar una tarde diversión.



Plataforma original: Varios
Plataforma remake: PC
Año lanzamiento: 1987
Valoración de GTM
Título original: Barbarian
PVP: gratis

C&C: Red Alert 2





FICHA **año**: 2000 - **plataforma**: pc - **género**: estrategia

Red Alert 2 nos aproxima un poco más hacia el final de este breve trayecto por la saga C&C. Siendo ésta la última entrega que haría uso de las dos dimensiones

Y que se convertiría en la favorita de muchos de los aficionados a la franquicia. No en vano su argumento --Albert Einstein viaja al pasado para acabar con Hitler y así evitar los acontecimientos ocurridos durante la 2ª Guerra Mundial, aunque al final no sólo no resuelve el problema sino que crea otro igual de catastrófico-- resultaba más que provechoso para enfrentar de nuevo a dos poderosos bandos entre sí: los veloces y polivalentes **aliados** --con un estilo de juego idóneo para realizar pequeñas incursiones y escaramuzas en el campo de batalla-- contra los potentes y temibles **soviéticos** (mis preferidos).

Pero, ¿qué hay de nuevo en Red Alert 2 y que motive el que siga en muchos discos duros? Por decirlo de algún modo, unas unidades bastante "bestias". Desde las mecanizadas que tomarán como propias las distintas habilidades de quienes las tripulen, hasta aquellas que conseguirán no sólo modificar su aspecto sino también sus características y potencia de fuego (tal es el caso de la unidad aliada **GI**, la cual a nuestra orden podrá parapetarse entre sacos terreros aumentando su resistencia y capacidad de combate).

Si ya de por sí los gráficos a medida que se sucedía cada entrega eran cada vez más espectaculares, hemos de incidir en que en esta ocasión tanto el diseño de las distintas estructuras como las unidades de **Red Alert 2**, sorprenderán por sus animaciones y por su fantástico acabado. Es una auténtica gozada observar el mimo con el que han sido dotadas algunas de ellas en cada uno de sus movimientos.

Como seña de la casa, se siguen manteniendo las magníficas **secuencias de vídeo** con

Material bélico para dar y tomar. RA2 enseña los dientes

Versatilidad y bestialidad. Así definiríamos de una forma tan simple como contundente al apartado bélico del que hace gala Red Alert 2. Al ya habitual uso de nuestras unidades, se le une también la posibilidad de que muchas de ellas puedan realizar algunas otras acciones y ataques especiales. Además y por primera vez en la saga, se une al ya de por sí variado "bestiario" de guerra, cuerpos únicos y diferenciados por países según el bando.
Nos encontramos así, con los poderosos y casi indestructibles Tanques alemanes, los infalibles francotiradores ingleses, o ya poniéndonos serios, a los increíbles soldados radioactivos de Irak. Brutal.



El panel de construcción ha sido completamente remodelado, dividiendo en cuatro el reparto de estructuras y unidades

actores reales. Muchos de ellos viejos conocidos del cine de serie B, series y películas de sábado ante el televisor. ¿Alguien

Las unidades de cada bando en Red Alert 2, suponen un antes y un después en la saga, aportando novísimas opciones a la propia estrategia

ha olvidado a **Ray Wise** (Robocop), a **Barry Corbin** (Doctor en Alaska), o incluso --por citar otro-- al más archiconocido **Udo Kier** (Blade)? Ahora todas ellas con un fino toque de humor un pelín más notable de a lo que nos tenían acostumbrados.

Pero si por algo **Red Alert 2** seguiría siendo el referente de los juegos de estrategia de su tiempo, sin ninguna duda era por su jugabilidad. Llevada en esta versión hasta el extremo y redundando en una mayor calidad y control del juego por parte del usuario.

Porque cualquiera que observe las imágenes adjuntas, se dará cuenta rápidamente de que el panel de control de la derecha ha sufrido una completa e importante remodelación. Se dice adiós por fin al menú antiguo por el que nos pasábamos medio juego recorriendo de arriba a abajo el casillero de construcción. Y es que si en el anterior Red Alert ésto suponía un incordio que ralentizaba la partida, en la nueva entrega se apuesta por la agilidad dividiendo entre cuatro el reparto de estructuras y unidades para construir. Siempre teniendo en cuenta su categoría; desde edificios de producción, especiales e infantería, hasta vehículos y todo lo relativo a armamento.



Como colofón a todo este despliegue bélico, el jugador también contará con una **superarma** de poder único aunque limitado ,gracias a Dios.

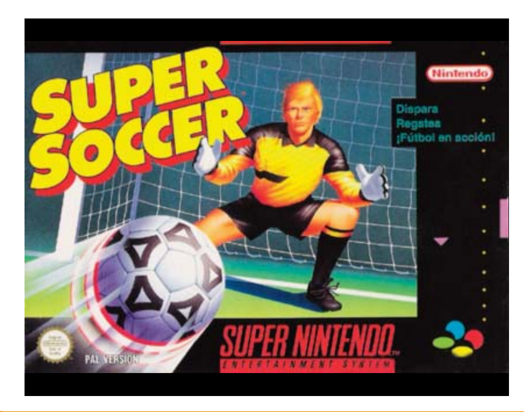
Por todo lo demás, **Command and Conquer: Red Alert 2**, sigue la estela de su antecesor. Lo supera en todos los aspectos y nos atreveríamos a afirmar incluso, que es con diferencia la mejor entrega de la saga. Con una --también aquí-- banda sonora que ya forma parte del recuerdo entre los aficionados.

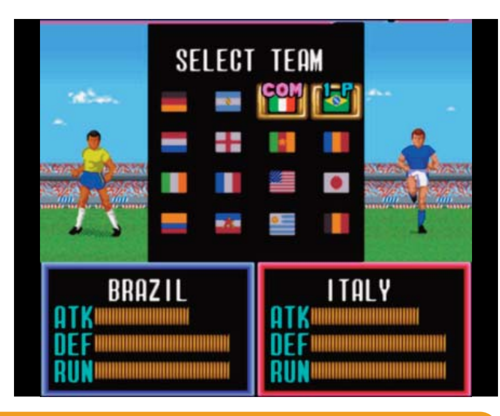
Debido al éxito y como era de esperar, Red Alert 2 se vería aumentado con la expansión **Yuri´s Revenge**. Una secuela que seguía la historia principal y que además de nuevos mapas también sumaba una descompensada (a su favor) nueva facción jugable a las dos ya existentes.

dani meralho



Super Soccer





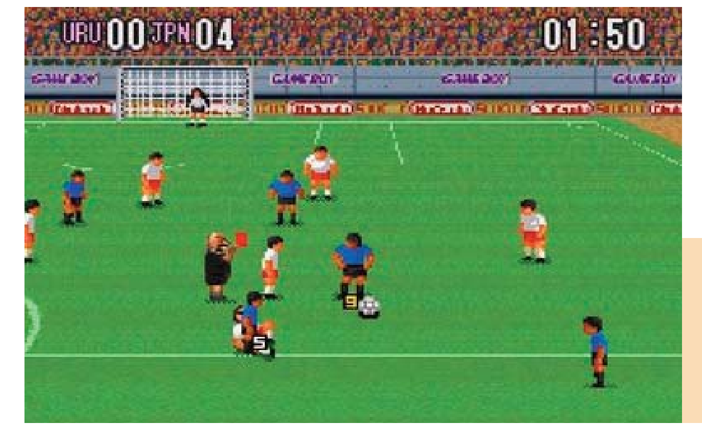
FICHA **Año**: 1992 - **Plataforma**: Super Nintendo - **Género**: Deportivo “Fútbol”

Cuando todavía no existían ni FIFA Soccer ni Pro Evolution, otros juegos dominaban la era de los 16 bits. De la mano de Nintendo y recordando viejos tiempos del brillante a la par que gracioso, Nintendo World Cup, llegaba a nuestras manos el fabuloso, Super Soccer

En el siglo XXI estamos acostumbrados a ponernos a los mandos de juegos deportivosl, que con maestría reproducen en nuestros televisores partidos de fútbol, que muchas veces hacen dudar a los invitados de si realmente estamos visionando un partido real o no. Pro Evolution y FIFA Soccer son el exponente actual, pero como rezaba la introducción, hubo un momento en el que estos juegos no tenían un ganador claro, Sensible Soccer, Soccer Brawl, Italia ‘90 y muchos otros se peleaban en las diferentes plataformas por llevarse “el balón de oro” al mejor simulador futbolístico. Todo acabó en cuanto Super Soccer llegó al mercado.

Estamos ante un título desarrollado por Human Entertainment y en exclusiva para la Super Nintendo. Contábamos con 16 selecciones internacionales y ordenadas según su clasificación final en el mundial de Italia ‘90 -algo nefasto ya que España se quedaba fuera de esta criba- y que nos permitía jugar con ellas en dos modos de juego: Exhibición y Torneo.

El modo Exhibición nos podía servir a modo de entrenamiento, tanto con un partido rápido como para practicar la tanda de penaltis. El modo Torneo nos proponía una serie de partidos,



Super Soccer contaba con un arbitro de lo más singular y que daba mucho juego. Tenía hasta barriga

en el cual podíamos escoger a quien nos propusiésemos, y empezando por el último clasificado, ir avanzando partido a partido hasta enfrentarnos a la todopoderosa Alemania en la gran final continental. Hasta ahí nada que otro juego no supiese exprimir, lo mejor viene ahora.

Y es que Super Soccer nos ofrecía, gracias al Modo 7, una perspectiva trasera que producía un efecto 3D revolucionario en aquél momento. Todo ello unido a un control exquisito, unos efectos sonoros del golpeo de balón, gritos, etc.. brillante y un carisma que rebosaba por los cuatro costados, hacían de este título un must have de la época.

A pesar de ser un juego de fútbol pensado para todo el público, tenía un curva de dificultad muy bien ajustada y que permitía que evolucionases partido a partido. Además, cada equipo tenía su propia IA y podíamos comprobar cómo selecciones como Camerún era muy marrulleras y otras como Argentina se basaban en su habilidad con el regate, por poner un ejemplo. Eso sí, aquí no os esperéis jugadas de dibujos animados con supertiros o chilenas imposibles a cinco metros de altura como podía pasar en su predecesor de Nes. Super Soccer es fiel al estilo de fútbol normal y corriente que vemos cada día en un estadio o en la televisión.

Por si fuera poco, tras ganar a Alemania en la final, tendríamos una secuencia de “ending” que todavía a día de hoy me deja pasmado.

¡¡Spoiler!!...... jugaríamos un partido contra el equipo Nintendo, casi imposibles de batir y una hazaña el poder hacerlo.



La tanda de penalties era espectacular, aunque solo salían cuando se terminaba en empate, durante el partido era el modo tradicional



Para marcar goles había el típico truquito pero que en los partidos finales se hacía la mar de complicado. Meter un gol de chilena era lo más

daniel tirador

Videojuegos polémicos



Actualmente los videojuegos se han establecido como una de las industrias de entretenimiento más importantes, contando por millones el número de consumidores de bits a lo largo de todo el mundo

Una forma de hacerse un hueco

Hay una máxima en el mundo de la publicidad que asegura que es necesario que hablen de tí aunque sea para mal. Y es una norma que en muchos casos acaba consiguiendo colocarte en el disparadero. Estas artes no han estado ajenas a la industria de los videojuegos. Títulos que si tenemos que juzgar por su calidad es muy probable que nunca hayamos reparado en ello. Pero la polémica alimenta el morbo. Y el morbo puede generar una venta. Que sea ético o no ya es otro cantar. Las pruebas en todos estos años de estas maniobras ahí estan.

G.M.

Dicha masificación del medio ha traído consigo como inesperada consecuencia un alarmante aumento de la polémica y una -todavía- mayor irascibilidad hacia nuestros mundos virtuales favoritos. Raro es el mes en el que un título no crea cierta controversia, bien sea por un acto de violencia injustificada, por un DLC abusivo o porque una asociación de la que nadie tenía constancia se ofende por lo que se puede ver en pantalla.

Aunque como decimos la polémica en el mundo del videojuego está ahora mismo en su época dorada no podemos decir que sea un fenómeno nuevo. Y es que como todos sabéis los recelos hacia este hobby vienen de largo. Desde su más tierna infancia, cuando era más difícil representar algo de forma fidedigna con los medios técnicos existentes que conseguir escandalizar a alguien.

Y de eso precisamente es de lo que vamos a tratar en esta serie de artículos. Nuestra intención es hacer un breve pero intenso repaso a las diversas controversias que se han generado a lo largo de la historia en nuestro medio, centrándonos -como no podía ser de otra manera- en los juegos. Algunas de estas discusiones pueden partir de una premisa ciertamente comprensible (casos de violencia extrema o sexo explícito) pero como comprobaréis vosotros mismos la gran mayoría surgen del aburrimiento y la estupidez llevada al extremo. Comencemos este viaje.





Gotcha (1973 / Arcade)

Seguramente tras ver la imagen que tenéis arriba pensaréis que la controversia generada surgió por dicho cartel, en el que se muestra a un hombre persiguiendo a una mujer con ¿claras? intenciones sexuales. Pues no. Ahora echad un vistazo más en profundidad a la imagen, concretamente a la máquina recreativa. Si, ese bulto rosa que veis en el panel de control era el "joystick" original.

A algún iluminado de Atari le pareció una gran idea hacer los controles del juego con forma de pecho femenino, siendo necesario estrujarlo para lograr el movimiento de nuestro caracter en pantalla. Semejante oda a la pubertad masculina no fue bien visto por las asociaciones feministas de los EEUU, lo que hizo que dicho panel tuviera que ser rediseñado y sustituido por unos mandos más convencionales. Unos mandos como los de cualquier recreativa...con forma fálica. ¿Doble moral?

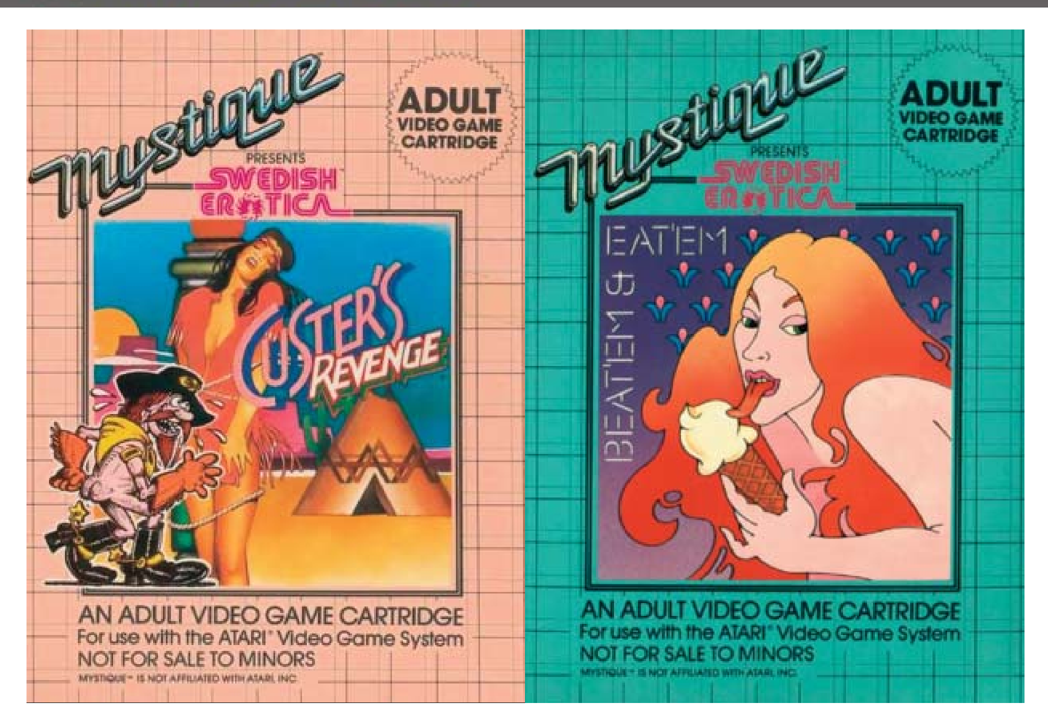
Aquél diseño y toda la polémica que rodeó al engendro ha conseguido que la máquina se haya convertido en un objeto de coleccionista bastante valorado. El diseño es una respuesta a la soledad de los asociales. Aunque nos queda la curiosidad de saber cuánto de logrado estaba el aparato.

Death race (1976 / Arcade)

Ante ustedes, el abuelo del ya legendario Carmageddon. En 1976 a los chicos de Exidy no se les ocurrió otra cosa que crear un juego de conducción en el que nuestra misión era atropellar a todo bicho viviente que se moviera por la pantalla. Lo mejor de todo era el histriónico grito femenino que emitían nuestras víctimas cuando eran atropelladas.

Aunque la compañía se empeñó en recalcar que lo que se atropellaba eran monstruos y no personas, el hecho de que el videojuego estuviera basado inicialmente en la película Death race 2000, que el título original durante su desarrollo fuera Pedestrians (peatones) y la "similitud gráfica" de los entes a eliminar con los seres humanos no ayudaron demasiado a apaciguar el conflicto.

De hecho fue el primer videojuego que provocó un debate en un conocido programa de la televisión norteamericana CBS, sobre la influencia psicológica de este tipo de videojuegos en los jugadores. La persecución de los medios generalistas hacia los videojuegos comenzó hace más de tres décadas. Y este fue uno de aquelos primeros casos. Para entonces, todos los que jugaban al juego ya eran enfermos.



Custer's revenge (1982 / Atari 2600)

Mystique, compañía dedicada a lanzar juegos de contenido adulto para Atari 2600 (sic), se cubrió de gloria con el lanzamiento de semejante engendro. El objetivo de Cluster´s revenge consistía en guiar al general George Amstrong Cluster - el cual no necesita en absoluto viagra- a través de un millón de flechas que caían del cielo hacia la parte derecha de la pantalla, donde esperaba atada una bella nativa americana a la que había que violar para obtener puntos. Si, habéis leido bien. La puntuación se conseguía de esta despreciable forma. Saber qué se les pasaba por la cabeza a estos personajes hubiera sido más traumático que jugar al propio juego.

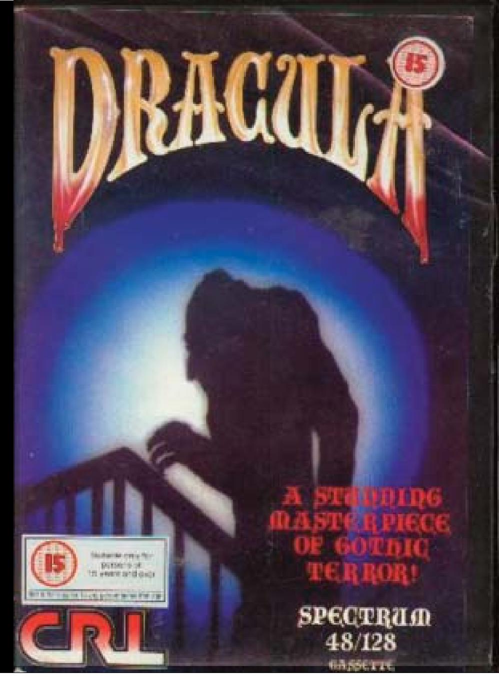
Como era de suponer las quejas y denuncias por parte los grupos afectados no tardaron en aparecer. Curiosamente, Atari (que en esta ocasión no tenía demasiado que ver) también recibió un buen número de denuncias, por lo que intentó sin éxito eliminar dicho título de las tiendas. De cualquier modo sus ventas fueron modestísimas, lo que no minó en absoluto las ganas de marcha del grupo Mystique...

Beat´em and eat´em (1982 / Atari 2600)

...y es que en ese mismo año los chicos de Mystique lanzaron otro producto del mismo tipo que les puso una vez mas en la picota. Siguiendo los patrones jugables de grandes clásicos como Kaboom! , en Beat´em and eat´em controlamos a dos mujeres cuyo objetivo es tragarse todo el semen que un hombre extremadamente bien dotado les lanza desde lo alto de un edificio. Totalmente psicodélico. Supongo que por aquel entonces todo esto resultaba de lo más gracioso y divertido en la América de Reagan.

Si las ventas de Custer´s revenge fueron escasas, las de este aborto de videojuego solo podrían calificarse como ínfimas. La pobre distribución y baja calidad del cartucho lo condenaron al ostracismo, lo que no evitó que hubieran protestas por el contenido adulto de un programa diseñado para un sistema de videojuegos supuestamente para niños. En esta ocasión Atari no movió un dedo para limitar la distribución del título. Ni falta que hizo. El sentido común se encargó de trasladarlo directo al cajón del olvido del que ya solo salió para aparecer puntualmente en recopilatorios de este calibre. Totalmente olvidable.





Chiller (1986 / Arcade y NES)

Como si no hubieran tenido bastante con el affaire de Death race, desde Exidy surgió otra genial idea: realizar un juego en el que pistola mediante se permitiera al jugador matar monstruos, pero sobre todo torturar a personas inocentes de las formas más variadas posibles. Más allá del dantesco planteamiento, el juego sorprende por una mecánica mucho mejor resuelta de lo que aparentemente se le presuponía.

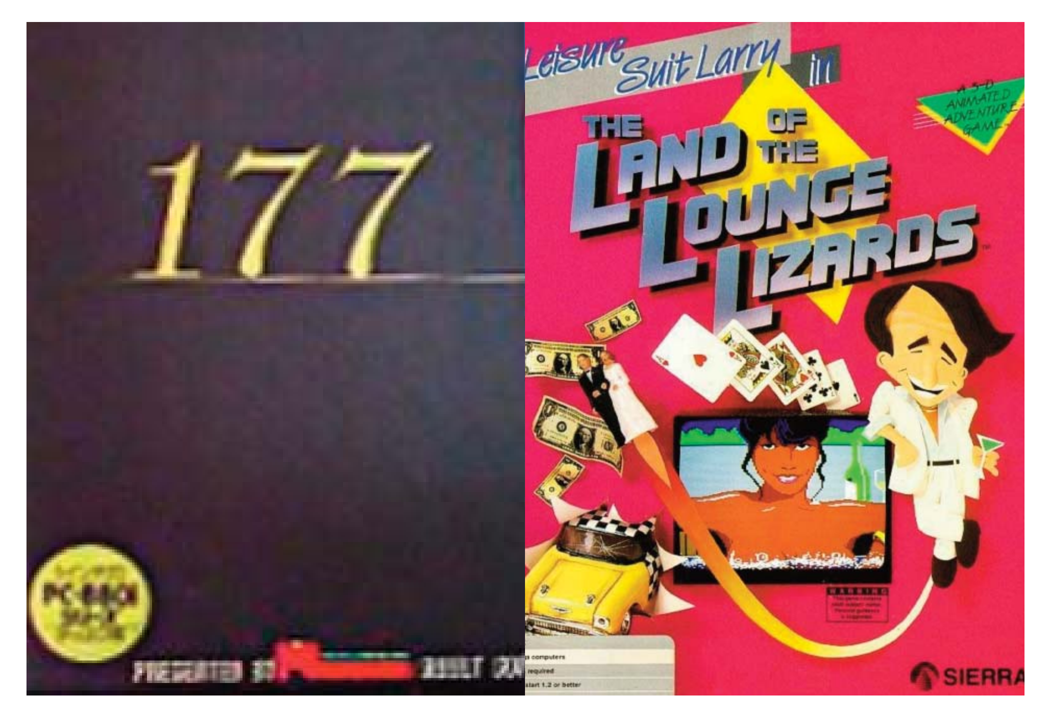
Debido a su contenido extremadamente gore, este excelente videojuego fue condenado al ostracismo más absoluto en los EEUU, lo que no impidió que se convirtiera en un auténtico juego de culto. Donde si alcanzó una popularidad más importante fue en Europa, donde alcanzó la categoría de clásico y divirtió a un gran número de jugadores.

También cabe destacar en este punto la conversión no licenciada de Chiller para NES, llevada a cabo de forma notable por la compañía American Game Cartdridges completamente a espaldas de Nintendo, cuyos directivos hubieran escupido ácido ante una posible conversión con licencia de este homenaje al gore de serie B.

Dracula (1986 / Spectrum, Amstrad y Commodore 64)

Las aventuras conversacionales -antidiluvianas precursoras de las aventuras gráficas- fueron bastante populares a mediados de los años ochenta. Su capacidad para contar una historia de forma más precisa que los arcades de la época le generaron un buen número de seguidores, a pesar de estar completamente basadas en texto y mostrar, en el mejor de los casos, solo unas cuantas imágenes.

Debido a queépúblico de este tipo de videojuegos solía ser gente adulta, los programadores de CRL decidieron llevar la conocida novela de Bram Stoker lo más lejos posible. Así surgió Drácula, una aventura de texto dividida en tres partes que contenía lenguaje adulto y varias imágenes de tipo gore. Este hecho provocó que fuera uno de los primeros títulos que obtuvo una calificación +15 en el Reino Unido, lo que molestó profundamente a sus desarrolladores que esperaban conseguir un +18 para asegurarse un buen número de ventas. A pesar del intento, se quedaron a medio amino. Y para desilusión de sus creadores, el juego finalmente no era para tanto...



177 (1986 / NEC PC-8801, Sharp X1 y Sharp X68000)

Prestad atención al desarrollo de este programa realizado por una panda de enfermos mentales conocidos como Macadamia soft, ya que no tiene desperdicio. El videojuego consta de dos partes. En la primera nos encontramos con un arcade de scroll horizontal en el que nuestro objetivo es capturar a la chica, evitando los obstáculos que salen a nuestro paso mientras la perseguimos. Una vez la hallamos alcanzado pasaremos a la segunda parte, en la cual tendremos que violar y satisfacer sexualmente a la joven. Si fallamos en nuestra tarea seremos detenidos. Si conseguimos hacerla disfrutar la chica se casará con nosotros y seremos felices para siempre (¿?). Y es que desde la propia portada del videojuego se nos deja muy claro de que va la cosa, haciendo su título referencia al párrafo 177 de la legislación japonesa, en el cual se prohibe la violación.

Como era de esperar, semejante majadería solo apareció en el país del sol naciente. A pesar de que Japón es una nación relativamente permisiva con este tipo de juegos y perversiones, 177 creó una gran polémica que llegó incluso al senado japonés (National Diet of Japan). Sus pobres ventas hicieron que el asunto no pasase a mayores.

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards (1987 / PC)

Aunque desde el primer momento se dejó claro que este gran clásico de la industria iba dirigido al público adulto, Sierra no pudo evitar que la controversia se interpusiera entre su nuevo título y la gloria.

Debido a su contenido erótico la compañía decidió hacer poca publicidad del mismo. Tras unas ventas paupérrimas en las primeras semanas todas las alarmas se encendieron. Y es que muchas tiendas decidieron no vender el título por lo “poco adecuado” de su temática. Pero como siempre ocurre el boca a boca surtió efecto, y para finales de año la primera incursión de Larry se convirtió en uno de los títulos más exitosos del momento, aclamado tanto por crítica como por público. A pesar de lo incómodo de su parser y sus 16 colores en pantalla el juego estaba hecho con un humor y una mala leche increibles, lo que le catapultaron al olimpo de los videojuegos con total merecimiento.

Siendo objetivos, sí tenía motivos para el escándalo.



Splatterhouse (1988 / Arcade y PC engine)

Cuando allá por 1988 Namco se decidió a lanzar un título que homenajeara a las populares películas de terror de serie B decidió hacerlo con todas las consecuencias. En Splatterhouse nuestro objetivo consiste en rescatar a nuestra chica de las garras de un doctor chiflado, cuyo hobby es crear monstruos que parecen salidos del mismísimo averno.

Por suerte, contamos con la ayuda de una misteriosa máscara que nos otorga poderes sobrenaturales con los que aplastar a nuestros enemigos. Aplastar en el mas amplio sentido de la palabra, ya que la violencia de la que podíamos hacer gala era abrumadora: arrancar cabezas, desmembrar enemigos, estamparlos contra la pared,etc.

Pero esa ultraviolencia no fue el factor más controvertido del título, sino la propia máscara de hockey que portaba nuestro protagonista, demasiado parecida a la que utilizaba el conocidísimo Jason Vorhees en la película Viernes 13. Para evitar problemas legales con la Paramount, en su conversión europea y americana para Turbografx se decidió modificar dicho elemento y pintarla de rojo para evitarse un buen pleito. Ahorraron dinero, pero a los fans no nos terminó de convencer nunca este detalle.

KZ Manager (1989 / Commodore 64, PC y Commodore Amiga)

Ahora que parece ser que Alemania va a controlar nuestras vidas en los próximos años es un buen momento de recordarles uno de sus más infames inventos jugables. El título KZ Manager es común a una serie de juegos de simulación aparecidos hace unos años cuyo origen se situa en el propio país teutón. En estos videojuegos nuestra misión consiste en gestionar un campo de concentración, decidiendo cuestiones como cuantos prisioneros asesinar, el racionamiento de comida a suministrar y la forma en que haremos desaparecer a nuestros enemigos.

Semejante ofensa al buen gusto y a los derechos humanos jamás se distribuyó en las tiendas de forma oficial, siendo conocido a través del boca a boca y distribuido entre usuarios. De ahí que sea muy escasa la información que se tiene sobre el juego y sus expansiones, siendo prácticamente imposible encontrar un video sobre dicho engendro lúdico.



Smash T.V (1990 / Varios sistemas)

La dupla Williams/Midway nos trajo el concurso de televisión más salvaje y -posiblemente- más divertido que se recuerda. En él, los participantes deben matar todos los zombies que puedan para conseguir grandes premios como una tostadora, un coche o un apartamento en Marina D´or. Para ello, el jugador disponía de un variadísimo arsenal y de un control con dos joysticks sumamente preciso y sencillo con el que masacrar a todo lo que se moviera por la pantalla de nuestro televisor.

Como no podía ser de otra forma, el revuelo que causó en EEUU por su extrema violencia y los valores negativos que enseñaba a los jóvenes norteamericanos (¿?) lo convirtió en un título sumamente popular y aclamado. Su continuación espiritual (Total carnage) no alcanzó tanto éxito, a pesar de ser superior en todos los aspectos y aún más salvaje. De cualquier forma, Smash TV dejó claro que la forma más rápida de alcanzar el éxito es a través de la polémica, principio que en Bally/Midway se siguió a rajatabla...

Wolfenstein 3D (1991 / Varios sistemas)

A estas alturas estoy convencido de que todo el mundo conoce este grandísimo clásico de ID software. Origen de la fiebre por los FPS que en la actualidad "disfrutamos", su puesta en escena, excelentes niveles y diversión a raudales lo coronaron rápidamente como uno de los videojuegos preferidos de los aficionados al PC allá por 1991.

¿Todos los usuarios de PC pudieron disfrutarlo? Desgraciadamente no. El empleo de símbolos nazis en los diferentes niveles, el uso de la canción de Horst Wessel -himno del partido nazi- como tema central del juego y su jefe final (una versión mecha de Hitler con dos metralletas y muy mala leche) desencadenaron una agria polémica en Alemania, donde este clásico fue prohibido y vetado en 1994.

Pero la polémica no quedó ahí. En su adaptación para la por entonces boyante Super Nintendo toda la simbología nazi tuvo que ser eliminada, los perros que nos atacaban sustituidos por ratas gigantes y la sangre se convirtió en sudor. Nintendo limitó de esta manera la potencial violencia del juego, siendo un caso más de título al que la censura destroza hasta convertirlo en una versión edulcorada sin razón de ser. Era mejor no haberlo sacado.



Mortal Kombat (1992 / Varios sistemas)

El gran rival de Street Fighter II a principios de los años noventa, posiblemente más por la controversia generada que por su calidad. De cualquier forma Mortal Kombat era un juego que, si bien no disponía del equilibradísimo sistema de combate del clásico de Capcom, era divertido y su extrema violencia resultaba hasta paródica.

No lo entendieron así desde fuera de la industria, siendo uno de los videojuegos que más acoso han sufrido por la opinión pública en todos los países del mundo. Los luchadores de imagen real y sus originales fatalities resultaban demasiado para una sociedad que nunca había imaginado ver algo así en pantalla. La consideración de los videojuegos como un hobby para niños hizo el resto, así que desde su salida al mercado las asociaciones de padres y la casta política norteamericana -los senadores Lieberman y Kohl- convirtieron al título de Midway en la cabeza de turco que necesitaban en su cruzada.

A pesar de todo el juego fue un superventas y un rotundo éxito, tanto en su versión recreativa como en sus apariciones domésticas. Curiosamente, Nintendo volvió a hacer de las suyas con la versión de Mortal Kombat para Super Nintendo, reduciendo la violencia de los propios fatálities e incluso eliminando la sangre durante los combates. Semejante despropósito convirtió a la mejor adaptación doméstica en una patraña, siendo la versión para Mega Drive -la cual eliminaba cualquier atisbo de censura al introducir el código ABACABB en la pantalla de inicio.

La excesiva brutalidad que era capaz de mostrar el juego hizo que su popularidad creciera de forma exponencial y que obviara sus evidentes carencias en materia jugable si lo comparamos con el gran monstruo del género de aquella época: Street Fighter II. Sin embargo el boca a boca y el morbo alimentó la existencia y la razón de ser de una franquicia que ha sido capaz de llegar hasta nuestros días

IMSAI8080
pixfans.com

La rebelión de las consolas



Con el reciente lanzamiento de Wii U y los rumores que cada día surgen en torno a PS4 y Xbox 720 parece que la "next-gen" está aquí, pero ¿y si a corto plazo se consolidaran otras máquinas que no pertenecieran a Sony, Nintendo o Microsoft?



La gran mayoría de los usuarios de consolas se encuentran actualmente inmersos en mitad de dos grandes incertidumbres. Por un lado, tenemos el debate que ha surgido en torno a la potencia de Wii U. Hay algunos usuarios que afirman que sí es una consola perteneciente a la próxima generación mientras que otros defienden lo contrario, que es de la pasada porque su capacidad es equiparable a PS3 y Xbox 360. Realmente, todo esto son opiniones y hasta que no veamos algo que sea un auténtico puñetazo sobre la mesa para la consola de Nintendo (¿Bayonetta 2?) no podremos sacar nada en claro. En segundo lugar, tenemos toda la expectación que se está generando en torno al E3. Primero fue Major Nelson, director encargado del servicio Xbox Live, abriendo una cuenta atrás en su página personal que apuntaba directamente a la feria de Los Ángeles. Más recientemente, se ha desvelado una entrevista en la que Hiroshi Sakamoto, subdirector general de la división Home Entertainment de Sony, dejaba caer que revelarían un "gran secreto" en el E3. Sony, Nintendo y Microsoft han estado en primera línea de combate en los últimos años en lo que a videojuegos se refiere pero ¿y si la próxima generación pasa por otras consolas?

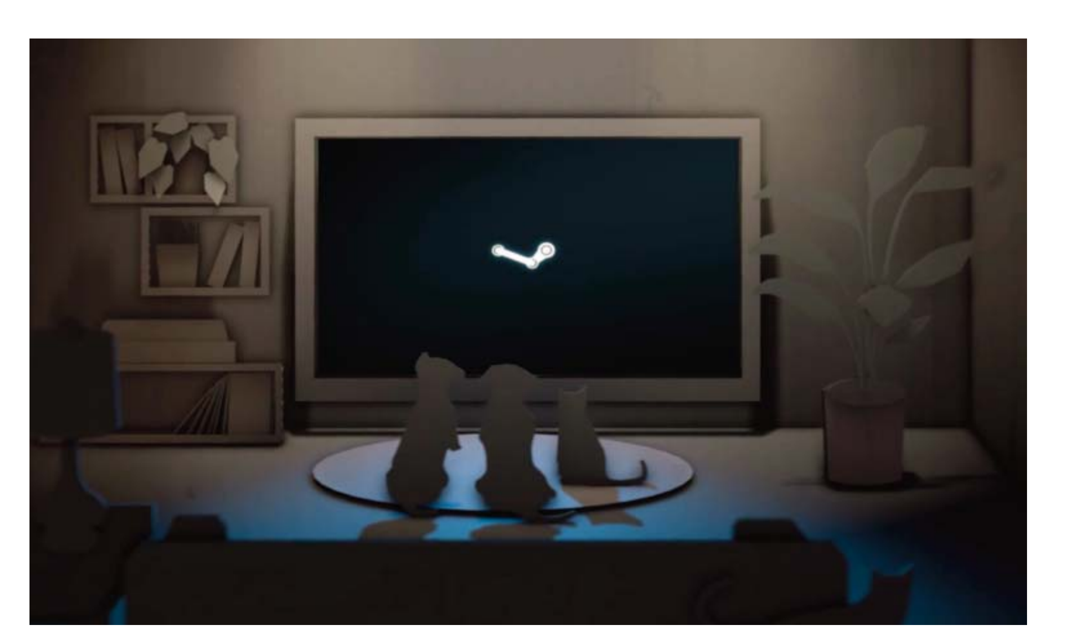
En tan solo medio año han sido muchas las consolas que se han ido anunciando, con mayor o menor éxito en algo que parece que se ha convertido



más en una moda que en planteamientos serios. Todo comenzó allá por julio del año pasado cuando una desconocida empresa llamada Yves Behar publicaba un proyecto en la web de crowdfunding Kickstarter, solicitando 950.000 dólares para financiar la creación de una consola. En 12 horas, ya se había superado ampliamente ese umbral hasta llegar a los dos millones de dólares y aumentándose hasta ocho en el momento en el que el período de financiación terminó. Los principales atractivos de esta consola era que iba a usar el sistema Android y sería totalmente libre, es decir, no habría que pagar las famosas royalties que imponen Sony, NIntendo y Microsoft. En este sentido, desarrollar para Ouya sería más parecido a cómo se hace en PC. Además, la máquina sorprendió por su tamaño, ya que era muy pequeña para lo que estamos acostumbrados en una consola de sobremesa y costaría tan solo 99 dólares. Sin duda, todo eso, unido a que los juegos serían free-to-play y haría uso del servicio OnLive, animó a mucha gente a donar su dinero para la realización de este ambicioso proyecto.

El lanzamiento de Ouya sigue previsto para marzo de este mismo año, aunque recientemente le han salido algunas competidoras que podrían arrebatarle un triunfo que parecía casi asegurado. Una de esas consolas no es ni más ni menos que otra plataforma que usará Android llamada Gamestick e impulsada por la empresa PlayJam, por los mismos medios que Ouya, aunque con mucho menos éxito y eso que a falta de varios días ya han triplicado la meta que pretendían alcanzar. Lo novedoso de esta consola es

Ouya y Gamestick apuestan por una potencia comprimida y se basan en un sistema abierto basado en el popular sistema operativo Android. Con todo esto, se han conseguido abaratar los costes hasta un precio de 99 y 79 dólares, respectivamente. Ambas consolas permiten varios jugadores y apuestan por el free-to-play y los juegos de bajo coste, muy al estilo de los títulos que podemos encontrar en la Play Store de los dispositivos Android. Sin duda, habrá que estar atentos a ámbos dispositivos



que tiene toda la arquitectura comprimida en un pendrive y aún así no posee una potencia equiparable a consolas actuales. El acogimiento de esta consola ha sido, sin duda, espectacular ya que antes de su lanzamiento, del que todavía no hay fecha fija, cuenta ya con 200 juegos confirmados, aunque todos gratuitos o de bajo coste al ser juegos de tipo móvil. Quizá el hecho de que este tipo de títulos sean los más abundantes eche para atrás a posibles compradores ya que esos mismos juegos o parecidos ya los tendrían disponibles en sus smartphones, tablets o similares.

Frente a estas dos consolas, ideadas por compañías de corte más independiente, enfocadas a un público que demanda juegos más simples y cortos, muy al estilo de los productos que oferta Zynga, nos encontramos otras dos propuestas mucho más serias que le pondrán las cosas muy difíciles en lo que a competencia se refiere. Estamos hablando de Steam Box y Project Shield (nombres provisionales), los dispositivos de Valve y Nvidia, respectivamente.

El hardware de la compañía de Gabe Newell no es otra cosa que lo que se denomina "PC de salón", es decir, una mezcla entre consola y ordenador que no será un sistema tan cerrado como lo primero ni tan abierto como lo segundo. Poco se sabe de este sistema, aunque la compañía creadora de la plataforma Steam ha afirmado que este sistema hará uso de la biométrica para incidir en la jugabilidad y que traerá de serie el sistema operativo Linux. Aún está por ver si este proyecto logra cuajar entre la audiencia aunque, en palabras de Newell, Valve cuenta con el apoyo de las third party. No obstante, Steam Box no será el único de estos "PCs de salón" que llegue ya que otra empresa llamada Xi3 sacará a la venta lo que se ha denominado Project Piston, muy parecido a lo que Valve tiene pensado.

La máquina más joven de todas, y la que más ha sorprendido, ha sido Shield, la consola portátil de Nvidia. Nadie se esperase que una compañía totalmente centrada en desarrollar tarjetas gráficas punteras y que nunca había mostrado intención de introducirse en este negocio anunciara una consola propia. La idea surgió en vistas del gran auge y revolución que está sufriendo el mercado de la telefonía móvil en estos momentos. La portátil contará con Tegra 4, el procesador de cuatro núcleos, además de con una pantalla capaz de reproducir imágenes en HD. La consola, que estará disponible entre abril y junio en Estados Unidos y Canadá, también podrá realizar streaming de un PC.

Por último, nos encontramos





con una propuesta un poco más alternativa y centrada en un público que lleva bastante más en este sector: Neo Geo X Gold. Esta consola, ya a la venta, no es otra cosa que una portátil que viene de serie con 20 de los mejores juegazos de la clásica Neo Geo aunque a un precio bastante desorbitado. Su éxito es incierto, aunque poca gente estará dispuesta a gastarse los aproximadamente 200 euros que cuesta cuando los mismos juegos que trae pueden ser emulados en otros dispositivos a un precio mucho menor.

El mundo de los videojuegos está cambiando, hacia mejor o hacia peor, pero está cambiando. La oferta se ha extendido mucho más, tanto en plataformas disponibles, independientemente del éxito de cada una, como en el número de usuarios. Ahora el mundo de los videojuegos es más masivo que nunca por lo que seguro que todas estas propuestas, cada una interesante a su manera, encuentran algún tipo de público. La publicidad y el márketing les pueden jugar una mala pasada a todas ellas, ya que el nuevo tipo de usuario solamente se centra en la consola más conocida y extendida en su país de origen.

No obstante, el verdadero valor de todas estas propuestas radica en su misma realización y en querer apartar el mundo de los videojuegos de las garras de las tres grandes compañías. ¿Estaremos ante una nueva forma de entender las generaciones? ¿Será esta la tónica general a partir de ahora, con una gran oferta de consolas y juegos, aumentando la variedad? ¿O acaso el desarrollo de videojuegos ha comenzando una senda sin retorno en el que sólo se prestará atención a las grandes producciones y empresas? Demasiados interrogantes.

Valve y Nvidia son dos de las empresas que están teniendo más éxito últimamente, una con su plataforma de distribución digital Steam y la otra con sus tarjetas gráficas de alta gama y demás componentes punteros. Ahora, han presentado un nuevo tipo de hardware que nada tiene que ver con las consolas que hemos conocido hasta ahora. Sensores biométricos y streaming en HD son sus banderas y, además, cuentan con el apoyo de las desarrolladoras

héctor millano
guiltybit.com

Cuestión de perspectiva



Dárselas de listo no es algo que vaya conmigo. Yo soy un ignorante en muchos aspectos de la vida. Y como una vez me dijo Josué Monchán: "*sé muy poco de casi todo y del resto directamente no sé nada*"



En el mundo existen millones de jugadores, gente que más o menos está volcada de alguna manera en los juegos. Muchos los tienen como un pasatiempo y no les dedicarán mucha atención, mientras que otros les son devotos y los convierten en su hobby. Los hay además quienes cobran por compartir su opinión. Nada nuevo bajo el Sol. Al fin y al cabo los críticos existen desde hace mucho.

Hace poco más de dos años entré por un casual en Proyecto Cromatic. Por aquel entonces yo era un fiel seguidor de Wildgames, un podcast de videojuegos la mar de majo que llegó a su fin y un blog con artículos realmente interesantes. La comunidad formada alrededor era increíble, y de ahí que fuera conociendo a gente que finalmente me guiara hacia donde ahora estoy.

Mi visión por aquel entonces de los podcasters en general (no me gusta usar ese término) era la de endiosarlos, porque me los tenía en otro nivel. Era algo sencillo: ellos están ahí y tú no. Y eso parecía otorgarles un estatus de sabiduría por encima del resto de los mortales. O quizá exagere un poco. En cualquier caso, sí tenía la sensación de que sabían mucho más que yo. Quedémonos con esa sensación: la de saber más que otros.

Con el tiempo, ya más asentado en el mundillo, mi percepción al respecto ha cambiado. Casi todos estamos aquí por compartir la misma afición y nuestro entusiasmo con los



demás. Lamentablemente sí los hay a los que se les sube a la cabeza y se les pone dura con su público creyéndose más importantes. Es cierto que hay muchos que saben más que yo sobre diversos temas, pero ya no me quedo en que tengan más conocimiento en algún campo o no. Prefiero darle otro enfoque.

Para los temas que desconozco, soy todo oídos. Para lo demás, lo veo como un cruce de opiniones y puntos de vista de los que es mejor saber enriquecerse. Que un periodista escriba para el medio más leído y sitúe un juego o producto cultural a un determinado nivel, no significa que por su estatus vaya a hacerme pensar igual que él y que tenga más razón que tú o yo. Lo que más valoro a la hora de leer un análisis o al escuchar a cualquiera defendiendo una postura, son los argumentos que da. Y eso no se encuentra en la nota final.

Tomando como punto de partid el videojuego, es decir, un producto de entretenimiento, las bases siempre se asentarán en un mayor o menor grado de subjetividad basada en las sensaciones como jugador, ya que cada cual se entretiene a su manera y tiene gustos diferentes. Se puede hacer un análisis con bases más objetivas, pero por mucho que se encumbre un juego, nunca será del agrado de todos.

Esto me trae de cabeza a los tan cacareados GOTY o Juego del Año o la multitud de variantes que quiera darle al nombre cada medio. Ojo, ¡el mejor juego del año! ¿El mejor? ¿Cuál es el mejor? ¿El que más nos ha hecho disfrutar? ¿Y de qué manera? Y sobre todo, el GOTY de un medio. Un medio, que está compuesto a su vez por varias

En 2005 un grupo de estudiantes de DigiPen lanzó de forma gratuita un juego llamado Narbacular Drop como proyecto final. Las mecánicas se basaban en el uso de portales en cualquier superficie no metálica. Al final acabarían en las oficinas de Valve y desarrollarían Portal, con un equipo de menos de 10 personas. Portal 2 en cambio fue desarrollado por un equipo de unas 40 personas. Si bien de orígenes humildes, ha demostrado cómo una buena idea puede convertirse en una franquicia de éxito



personas, cada una de ellas con distinta opinión. Y si bien finalmente se decidirá de alguna u otra forma un juego que represente al medio, es frivolizar el resultado y la opinión individual de cada miembro, pues aunque haya consenso, no tiene por qué ser representativo de cada individuo sino de la mayoría. Democracia.

Lo que quiero decir con esto es que no importa que te digan que el GOTY es X o Y juego, pues si tú disfrutaste más con el juego Z, entonces quédate con esa experiencia. Así de sencillo. Me tocará defender mi Juego del Año en el programa, junto al resto de mis compañeros, pero nada de lo que digamos puede ser llevado a verdad absoluta. Cualquiera es libre de discrepar. Sin embargo, en los medios más generalistas, siempre se leen comentarios de gente indignada por el reconocimiento que se da a un juego que ellos no hubiesen elegido como GOTY.

Es cierto que a menudo tenemos unos favoritos que han pasado desapercibidos y nos encantaría que se los diera a conocer más. Ayudaría tremendamente a su difusión y un claro ejemplo son los VGA con The Walking Dead. Pero al final como jugador me importa un comino que no hayan elegido el GOTY que me hubiese gustado (a algunos quizá les fastidie no ver aumentado su ego). Yo he disfrutado igual jugando, independientemente de lo que me digan o quién otorgue el premio y dónde.

Lo que este año sí he visto ha sido un cambio hacia las tendencias en cuanto a Juego del Año se refiere. Los juegos descargables cada vez cobran más importancia, cada vez los hay de más calidad, con más recursos dedicados a ellos y el 2012 nos ha dejado joyas como FEZ o Journey, que han hecho lamentarse a más de uno (entre los que me incluyo) por no tener la consola apropiada para jugarlos. En vez de acordarse sólo de los Triple AAA millonarios, la gente empieza a preocuparse por descubrir juegos menos mediáticos que encierran una enorme calidad en su interior.

En este saco también hay que meter a los juegos independientes, y aunque no sea el tema de este artículo, muchas veces dudo de a qué se le puede llamar independiente. Sin em-

En los GOTY cada vez toman más protagonismo los juegos descargables o indies. The Walking Dead se llevó el premio de los VGA



bargo cada vez se extienden más entre los usuarios y muchos ni se dan cuenta que lo que tienen entre manos es un juego hecho con pocos recursos y por poca gente (si no es el caso de un juego hecho por una persona únicamente). Las herramientas para crear juegos son cada vez más potentes y accesibles, con lo que tenemos resultados impresionantes sin necesitar un presupuesto de 20 millones de dólares y a 50 personas trabajando.

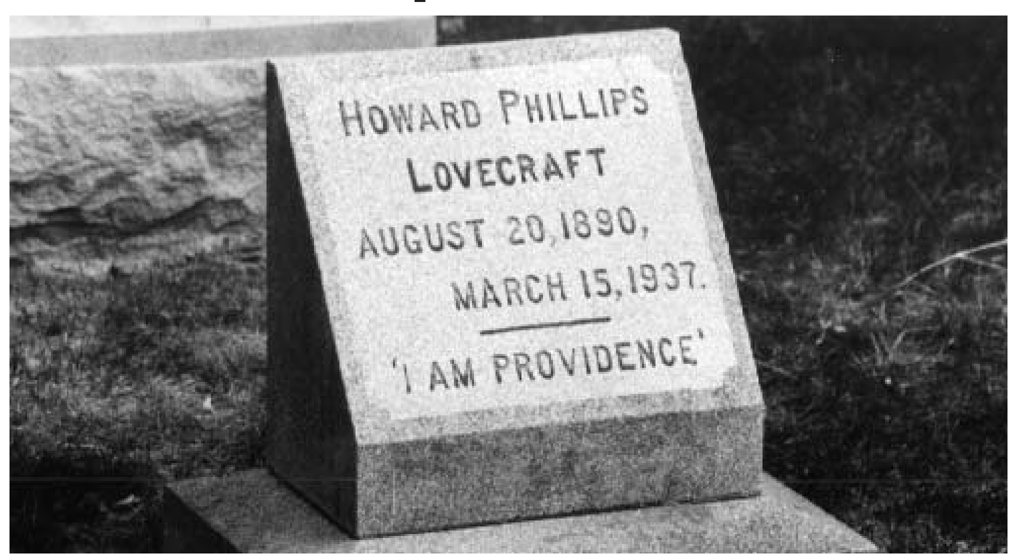
Steam también se subió al carro de los indies, y estas Navidades se podía leer claramente "Explora nuestra oferta de más de 500 títulos independientes" (o algo similar). Creo que atrás han quedado los tiempos en los que los indie se veían sólo como una rareza y más como una muestra visual, a menudo retro, que otra cosa. No quiero decir con eso que un juego indie per se vaya a ser bueno. Pero que la gente se vaya dando cuenta de que hay otras formas de narrar historias, de jugar o de experimentar un juego de una forma de la que no hacen gala los más mediáticos, es algo sin duda positivo.

Me gusta ver a los GOTY como un ejercicio sano de intercambio de opiniones. Creo más en el GOTY individual que uno único. No todos hemos jugado a absolutamente todos los títulos que se han lanzado durante el año como para superponer uno a otro. Hace tiempo que decidí jugarlos más adelante. Mi bolsillo siempre lo agradece. Queda escuchar y descubrir con suerte algún título que desconocías o decidirte al fin por aquel sobre el que andabas dubitativo. Cada cual hará su ponderación. Tu opinión, lector, puede ser tan válida como la mía o la de otros, ¡difunde tu palabra!

Pueden venir e intentarme vender la moto con el último FIFA diciéndome que es un juegazo como la copa de un pino. No tengo el menor interés en un juego de fútbol porque no va con mis gustos, de forma que no lo disfrutaría. Sin embargo, eso no significa que vaya a tildarlo de porquería. Que algo no me guste no significa que no pueda fijarme en sus virtudes y valorar de la forma más objetiva posible lo que puede llegar a aportar

aitor mercero
proyecto cromatic

Howard Phillips Lovecraft



Gracias a él, también hemos podido disfrutar de un amplio, rico y oscuro universo plagado de culto a dioses arcanos, ancestrales sectas destructivas y decenas de elementos que han surtido todo tipo de leyendas y han sido caldo de cultivo para otras nuevas

Alone in the Dark fue desarrollado por los franceses Infogrames, y dio origen al género que hoy todos conocemos como el de los "survival horror". Género que ha transcendido de diversas formas, dando lugar a otros tantos como la archiconocida saga Resident Evil, Silent Hill o Dead Space, entre otras. Aunque especialmente este que nos ocupa, fue una auténtica esponja en todo lo que se refiere a homenajear la pluma de este señor. En él, asumíamos el control del detective Edward Carnby o la señorita Jeremy Hartwood, mientras investigamos los suicidios continuados que han atormentado durante años la mansión Derceto. Lugar donde tendremos que investigar, explorar y resolver puzles de diversa índole mientras nos movemos a través de una agobiante atmósfera magistralmente recreada. Imprimiendo la sensación de que algo nos observa en todo momento desde las sombras a cada nuevo paso, y cada uno de estos, puede ser el último que demos sobre los mohosos y rechinantes tablones de aquella maldita mansión.

A raíz de su lanzamiento, el juego gozó de alabanzas por parte de la prensa especializada y las ventas acompañaron también, continuándole otros tantos que se alejaban por completo de la premisa inicial. Hecho que incluso provocó que muchos integrantes del equipo original abandonasen Infogrames debido al cambio de dirección que querían imprimir en la saga, la que terminó poblada de piratas y vaqueros armados hasta los dientes. Pasando la acción a ser algo más principal y dejando en un plano secundario toda aquella absorbente trama, resolución de puzles e investigación que encumbraron al título original. Estela que siguió también la entrega que hemos podido disfrutar -y sufrir- en la actual generación, o incluso antes, con Alone in The Dark: The New Nightmare (PSX, PS2, DC, PC, 2001). Juegos correctos, pero plagados de errores y con mucha acción donde sólo título y nombre de protagonista nos recordaban lo que fue y ya no es.

Para hablar del siguiente juego daremos un pequeño salto a 1993. Año donde de

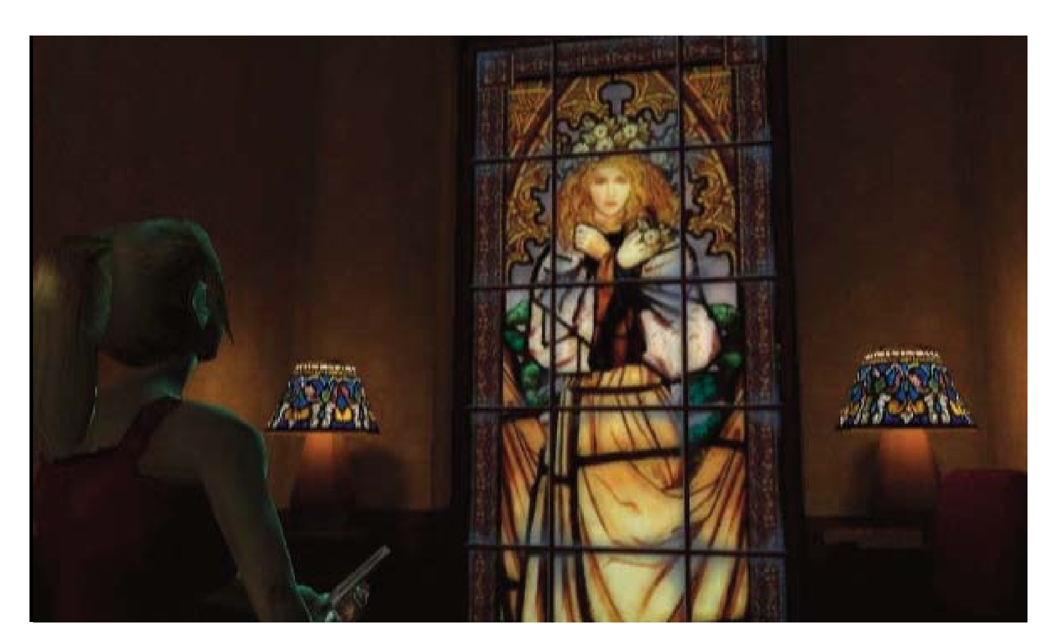


nuevo Infogrames, animada por el éxito cosechado con Alone in the Dark y siguiendo la moda de aquellas míticas aventuras gráficas lanzadas por LucasArts y Sierra, se animarían a lanzar una aventura tipo point-and-click que marcaría sin duda alguna la infancia de muchos jugones como el que les escribe.

Me refiero, como no, a Shadow of the Comet, título en el que nos pondríamos en los zapatos del reportero John Parker, quién acude a un solitario y siniestro pueblecito conocido por el nombre de Illsmounth, con la sana intención de cubrir el paso del cometa Halley en el año 1910. A partir de ese preciso instante y una vez más siendo participes de toda la mitología y tópicos “lovecraftnianos”, nos encontramos ante un lento pero progresivo descenso a los infiernos de la psique humana, donde nuestro protagonista intentará sobrevivir por todos los medios posibles durante los tres días que faltan hasta la llegada del cometa. Días en los que no faltarán cientos de conversaciones que nos podrán en situación, un profundo y bien elaborado argumento, así como la resolución de acertijos y alguna que otra persecución que servidor aún revive con cierta desazón, donde una alargada y deforme silueta nos perseguía por laberínticos pasajes impregnados de una belleza muerta que seguro los que dejaron su aliento entre sus paredes, tendrán grabado a fuego en la retina. Pero tampoco puedo hacer alusión a Shadow of the Comet sin mencionar su posterior secuela espiritual, Prisoner of Ice, la que viera la luz de la mano de la misma compañía allá por 1995.

En Prisoner of Ice se mezclan referencias a la obra de Love-

Cthulhu: Dark Corners of the Earth de 2005, desarrollado por Headfirst Productions (conocidos anteriormente como Adventure Soft, creadores del entrañable Simon the Sorcerer). Este título es una mezcla de shooter con aventura gráfica, donde la acción pasaba a un segundo plano, dando prioridad a la investigación y exploración. Algo que no sentó muy bien a la comunidad debido a que parecía similar a títulos como Half-Life o Unreal pero se distanciaba de ellos enormemente en lo jugable



craft, más concretamente a su novela “En las montañas de la locura”, como alusiones a hechos reales que acontecieron durante la segunda guerra mundial. Una vez más volveremos a asistir a una aventura gráfica en el sentido más clásico de la palabra y haciendo uso del point-and-click, citado anteriormente. Y que como curiosidad, presenciaríamos un cara a cara con el protagonista de Shadow of the Comet, el reportero John Parker, aunque sus similitudes no irán mucho más allá.

En esta ocasión nos pondremos en la piel de un agente secreto americano durante la segunda guerra mundial, que tendrá como misión desmantelar a la organización Ahnenerbe, organización que existió realmente y estuvo dedicada a la investigación y búsqueda de antiguas reliquias, así como establecer contacto con “fuerzas ocultas” que diesen ventaja táctica a los nazis, dirigida por el temido Himmler. Si encontraron algo o no, es algo que nunca sabremos debido a que esta organización fue disuelta una vez terminó la guerra y no se volvió a saber nada más sobre este asunto. De lo que se sirve el título para mezclar acontecimientos reales y ficticios.

Y dicho esto no hay mucho más que añadir al respecto que no hayamos dicho ya sobre su antecesor. Nos encontramos ante otra divertida aventura en la que quizá, su mayor defecto residía en su corta duración y escasa dificultad. Resultando una aventura en la que sin demasiados quebraderos de cabeza ni búsqueda de guías, podamos terminar sin excesiva complicación.

Ahora damos un buen salto en el tiempo y nos trasladamos al año 2000, donde las plataformas PlayStation y PC, recibieron a Necronomicón: El Alba de las Tinieblas. Este título que pasó sin pena ni gloria arrastrando penosas notas en la prensa especializada, es un completo desconocido y posiblemente uno de los pocos donde no sólo se inspiran en la obra de Lovecraft, si no que viene a ser una adaptación completa de la novela "El caso de Charles Dexter Ward”.

Año 1927: Costa oriental de los Estados Unidos. Una calurosa noche de verano, la vida de William H. Stanton, da un giro completamente radical. Su amigo de la infancia, el señor Edgar Wycherley, está al borde de la locura e intentaremos descubrir el causante de esta severa alteración. Algo que nos llevará a embarcarnos en una aventura llena de investigación y perturbadores secretos donde nos sumergiremos de lleno en el propio libro de los muertos. Necronomicón: El Alba de las Tiniebla fue producto de la desarrolladora Microids, para el



que optaron por escenarios pre-renderizados en los que se podía girar en 360 grados con una vista en primera persona. Aunque la sensación de profundidad no estuvo del todo conseguida y aquellos fondos estáticos no gozaban de gran resolución, por lo que nos encontramos con un acabado tosco y pixelado. Cabe destacar que tuvo un brillante doblaje, al menos en su versión para PC.

Pasemos ahora a una de las joyas de la corona: Eternal Darkness: Sanity's Requiem, un juego de lanzamiento para GameCube, concebido originalmente para Nintendo 64, y que finalmente vería la luz allá por el año 2002 de la mano de Silicon Knights. En él, encarnamos a Alex Roivas, una joven que asiste a la casa de abuelo tras ser avisada por la policía de que había ocurrido un trágico acontecimiento. Al llegar, descubre el cadáver mutilado de su abuelo y la chica comienza a investigar extrañada por todo lo que rodea la muerte del familiar. En el transcurso de la investigación descubrirá escritos donde se cita directamente a Poe y Lovecraft, y se habla del supuesto contacto con una raza extraterrestre, conocida como “los antiguos”, quienes estuvieron teóricamente entre nosotros hace siglos y que al parecer poseían uno de sus emplazamientos en los cimientos de aquella mansión.

Eternal Darkness fue un soplo de aire fresco al género de los “survival horror”. La mecánica del juego era simple: Alex rebuscaba entre los escritos que encuentra transportándonos a diferentes épocas y metiéndonos en el papel de diferentes personajes que aparentemente no tienen una conexión directa entre sí, pero que de algún modo todos ellos habían mantenido contacto con los oscuros.

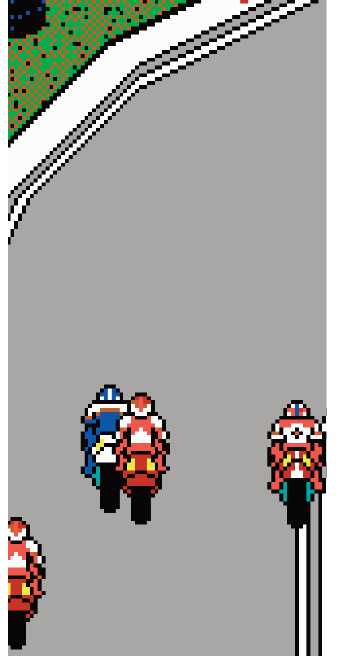
Tomábamos el control de Jack Walters, un detective privado de finales del siglo XX, que tras investigar un suicidio colectivo en una mansión con claras reminiscencias sectarias, pierde la cordura y da con sus huesos al psiquiátrico de Arkham. Estos sucesos que corresponden en exclusiva a una introducción jugable para ir abriendo boca, dan paso a un posterior viaje al pueblo de Innsmouth en el que nuestros servicios serán de nuevo requeridos

javier martínez
monotemáticosfm

Sito Pons 500cc Grand Prix



Vamos a jugar a las adivinanzas. El título de este mes llega con tres premisas. Os puedo ir diciendo que es un programa añejo y con solera de la época de los ocho bits, la conocida como la Edad de Oro del Software español, así que salió de esta tierra



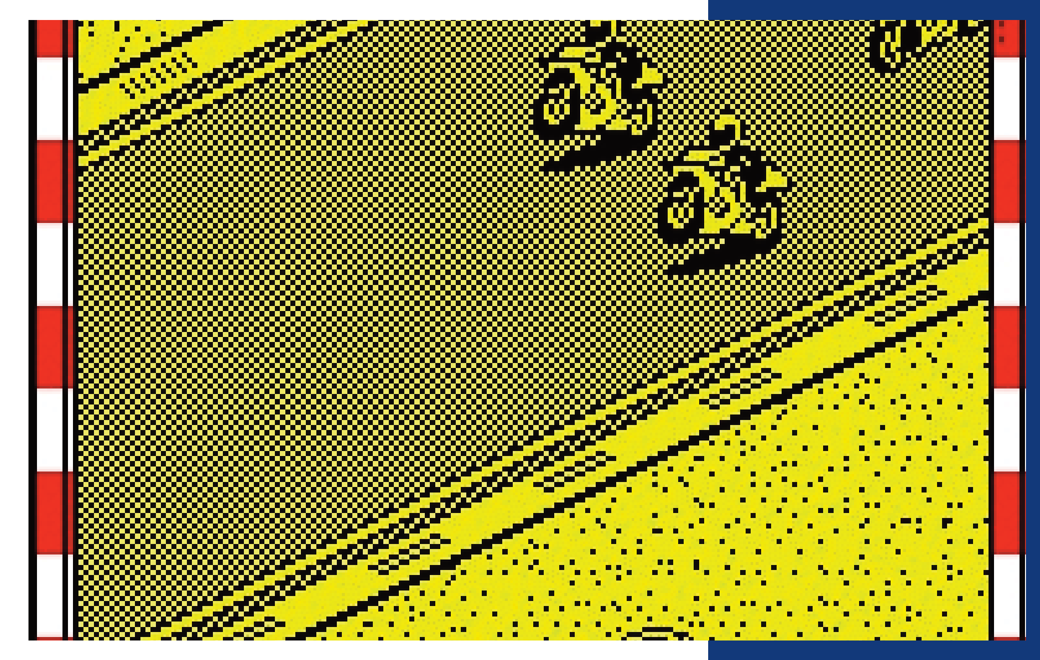
Bien, hora de añadir más pistas, a ver si logramos encauzar el camino correcto. Veamos, tened en cuenta que voy a hablaros de un juego capaz de trasladar la simulación de un deporte de masas a los circuitos de los ordenadores personales de aquel tiempo, tan pasado como bien disfrutado por los que tuvimos la suerte de vivirlo.

Más aún, os podré decir que el título fue abanderado y apadrinado por un personaje famoso que se hartó de ganar campeonatos en su día. Vale, llegados a este punto, entiendo que los más avezados tendréis en cartera un buen abanico de juegos que podrían encajar en dicho perfil.

Es más, las expectativas deberían estar bastante elevadas, ya que el juego promete, ¿verdad? Pues nuestras ilusiones, tanto ahora como hace unos veinticinco años, se fueron al traste, quedando todo lo bueno del título en un plano secundario ante su ilógica dificultad. Qué lástima.

Zigurat afrontaba el desarrollo de este juego en una época en la que se notaban, poco a poco, los últimos coletazos de una época grandiosa; fueran

Sito Pons 500cc Grand Prix estaba desarrollado por Zigurat. Llegó a las tiendas en 1990 y se distribuyó para los ordenadores de 8 bits de la época



cuales fueran las razones que, en compendio, acabaron con el mercado del videojuego de los ocho bits, Sito Pons salía al mercado para Amstrad, Spectrum y MSX en versiones bastante similares, en las cuales apenas había diferencias -sí que es verdad que el colorido utilizado en CPC era bastante adecuado, ¡nuestro mono era azul!-, y en las que el aspecto técnico se exhibía con profundo esmero.

No en vano, para empezar, la decisión de diseño que encerraba la perspectiva isométrica era un auténtico caballo -motorizado, eso sí- ganador, puesto que parecía inmejorable la visión que nos ofrecía en todo momento, con animaciones cuidadas y un scroll de pantalla que hacía su trabajo con eficiencia, permitiéndonos contemplar los movimientos de nuestro avezado piloto.

Por supuesto, nosotros ya estábamos metidos en materia con todas las de la ley, gracias a la parafernalia que encerraban la portada -con foto real de Sito y su pedazo de burra cedida gustosamente por Campsa, patrocinador oficial del equipo de Pons, Honda, por aquella época-, así como la ingente cantidad de datos técnicos que el manual incluía dentro,

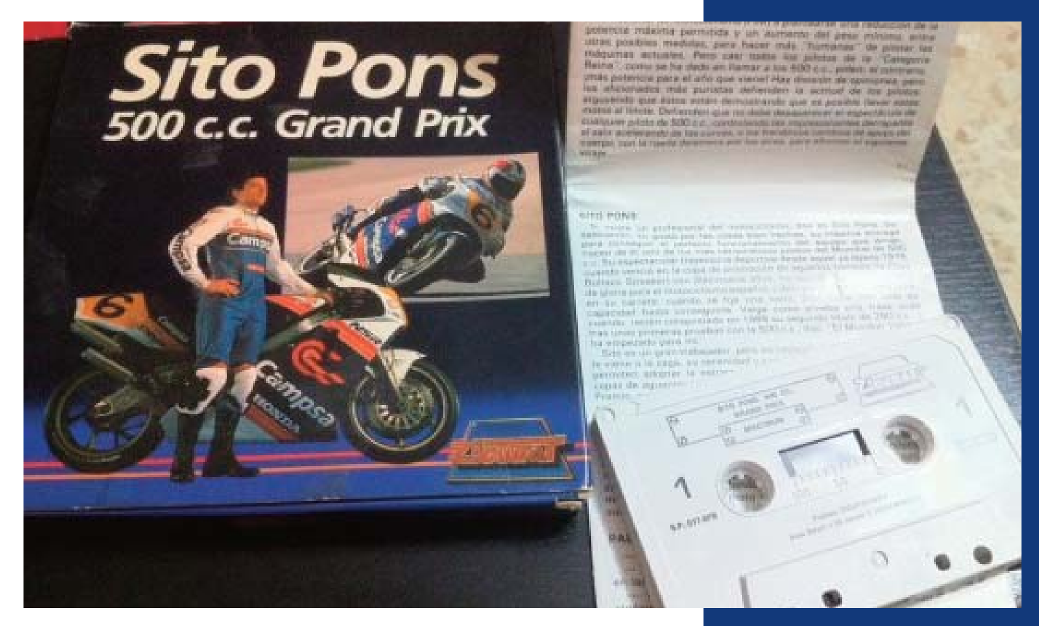
Y es que en el extenso manual que se incluía dentro aparecían los esbozos de los 14 circuitos incluidos en el juego, bien representados posteriormente en la carrera; por supuesto, también se ofrecía todo tipo de información acerca de la Honda NSR 500, la máquina con la que nuestro campeón se estrenaría en la categoría reina del motociclismo, codeándose con genios contrastados como Wayne Rooney o Kevin Schwantz, a la postre representados en el juego.

Rampar sobre nuestro caballo motorizado era un auténtico placer, aunque, por desgracia, la consecuencia prácticamente impepinable era acabar con todos nuestros huesos sobre el asfalto. La dificultad del título casaba con la media de la época en los juegos que salían de nuestro país: al querer alargar la vida útil del juego, muchas veces se pasaban de frenada y nos hacían sufrir de lo lindo para, en este caso, acabar una sola vuelta al circuito. Una auténtica tortura que sufrimos los jugadores de la época



Pero, ay, era comenzar a rodar y desnudar la pésima calibración que tenía su jugabilidad; todo hay que decirlo, la moto podía llegar a controlarse bien, exigiendo bastante destreza, eso sí, sobre todo si teníamos que cambiar de marchas manualmente; a pesar de ello, resultaba exageradamente difícil no ostiarse a las primeras de cambio… o a las segundas y terceras.

Y ocurría una cosa tan curiosa como hiriente: cada carrera requería completar una serie de vueltas al circuito para cumplir con las vueltas de calificación, algo que establecería nuestra posición final en parrilla de salida. Por desgracia, lo más probable era que nos chocásemos con un neumático, cartel u obstáculo puteante similar, de forma que obteníamos un bonito DNQ (No clasificado) y nos quedábamos sin competir, asistiendo a la competición posterior



como meros espectadores de los de lágrima cayendo por la mejilla.

Pero oigan, que nuestro orgullo no podía quedar pisoteado de aquella manera, así que lo volvíamos a intentar, una y otra vez, aprendiendo curvas, cambios de marcha y frenadas; con paciencia, mucha paciencia, por fin logramos clasificarnos. Sí, habíamos marcado el MUY peor tiempo, pero dicen que los últimos serán los primeros. Lo importante era que veríamos el semáforo cambiar a verde y formaríamos parte de la parrilla de nueve pilotos. Rugían los motores, hacíamos un caballito, rampábamos y...

Al suelo. Del tirón. Sólo habíamos rozado con la parte exterior del pixel a uno de los pilotos de la CPU, pensábamos. Suficiente para que el exigente programa llegase a la línea de código que acababa con nuestros huesos en el asfalto. Pellejazo y descalificación: el regreso del espectador con cara de merluzo. Nos gustaban los retos en los que apostarnos nuestro bocadillo de jamón york, pero esto era demasiado. Acabó con la paciencia de más de uno.

Y eso que el programa a veces era benévolo con nosotros: nos salíamos de pista y la gestión de colisiones con los elementos del escenario fallaba un poco, hasta el punto de pasar en ocasiones por encima sin que ocurriese lo inevitable.

Era el resultado de una especie de súper-poder que poseían los demás pilotos, capaces de hacer auténticas montoneras unos encima de otros en cada curva y sobrevivir, quedando impertérritos sin caer de la moto. Qué envidia, pensábamos. Los hermanos Granados y el bueno de Fernando Rada tuvieron cerca dejarnos una auténtica joya de la simulación, pero se pasaron de frenada.

La edición de lujo del juego de Zigurat se distribuyó mediante una caja de cartón en la que se incluía el cassette o el disco correspondiente, así como un completo y extenso manual en el que se nos contaba el contexto completo del título; no en vano, había que promocionar al avatar en torno al que giraba el juego, toda una celebridad de nuestro deporte por aquella época y el máximo referente del motociclismo español en la categoría reina

jesús relinque *pedja*
elpixeblogdepedja.com

La pluma y la espada



El videojuego como concepto narrativo arrastra clichés del pasado con demasiado peso como para poder liberarse de ellos. El acero sigue cortando más que la palabra, por lo que ésta asume su papel secundario a base de rutinas estereotipadas



Como elementos simbólicos de algo más que lo propio de su definición, la pluma y la espada se han mostrado, a lo largo de la historia, prácticamente antagónicas como representación en su forma de proceder. ***'The pen is mightier than the sword'*** (La pluma es más poderosa que la espada) responde a un tópico literario que acuñó el autor inglés **Edward Bulwer-Lytton** (*Londres, 1803 – Torquay, 1873*), a modo de metonimia, significando que puede ser más dañino un texto bien escrito y concebido para atacar la psique del adversario en su punto más débil, que cualquier estocada acero mediante. Por otra parte, hay que destacar, que saliendo de estos términos tan concretos (pluma y espada), **el mensaje de esta expresión recorre episodios previos a la cita de Bulwer-Lytton**. A modo de ejemplo, como fuente bíblica, en la **Epístola a los Hebreos 4:12** encontramos "*Porque la palabra de Dios es viva y eficaz, y más cortante que toda espada de dos filos*".

La pluma como representante de la palabra, ya sea escrita o hablada nunca ha sido ajena a los videojuegos, capacidades técnicas al margen. El post apocalíptico **Wasteland** (*Interplay Entertainment, 1988*) nos deleitó con un valor inusual de la palabra. La inclusión de una serie de párrafos impresos en papel, que el juego nos obligaría a leer en un momento concreto. **Una idea que surgió por lo limitado del espacio** para in-



sertar toda esa parte argumental en el código, pero que a su vez, obligaba al jugador a pasar por el texto si quería progresar en el juego. Una combinación de estilos, lectura e interacción que se explotó para la literatura juvenil durante la década de los ochenta bajo la hiperficción explorativa como narrativa hipertextual, dónde el lector decidirá libremente los nexos planteados, que previamente han sido concebidos por el autor para no perder el control de la narración; reconocible por su gancho publicitario '*Elige tu propia aventura*'. Un concepto, **la hiperficción explorativa que se ha traspasado con éxito a los videojuegos**, no exento de matices.

El punto de partida es incuestionable atribuírselo a la brecha abierta por las aventuras conversacionales, evolucionando en aventuras gráficas, que se han nutrido de la hiperficción explorativa desde sus inicios. Si bien es cierto que en las aventuras conversacionales el gameplay se resume a escribir palabras a modo de instrucciones, **es con las aventuras gráficas, dónde la interactuación con diferentes líneas de diálogos se confirman como modelo**. Un valor, el de la palabra, que adquiere tintes determinantes con **The Secret of Monkey Island** (*LucasFilm Games, 1990*) cuando entramos en combate y éste, a pesar de contar con una espada blandida por contendiente, se solventa a base de insultos, muy en la línea del tono humorístico que emana el juego.

Interactuar con otros personajes es una constante en los videojuegos, y forma parte de cualquier entorno creíble dónde el jugador deba entablar algún tipo de relación con otros personajes. No obstante, **interactuar**

El tono desenfadado de la saga Monkey Island pivota sobre la premisa de que no es posible morir en el juego. Una idea que surgió como contrapunto a las aventuras gráficas de Sierra Online que contaban con argumentos más adultos dónde la muerte sí tenía cabida. Pero en un mundo de piratas y grog las escaramuzas y los duelos estaban al orden del día. Ante este escenario, Ron Gilbert y Tim Schafer tiraron de creatividad para dotar de determinación al don de la palabra

como el que ejecuta una palanca en un plataformas, no es sinónimo de decidir aunque esa palanca tenga su símil en un NPJ. Las líneas de diálogo en los videojuegos, tal y como apuntamos, se han trivializado y es en géneros concretos como RPG o aventuras que coquetean con éste, dónde encontramos la interactuación por doquier, que no por ello, determinarán el transcurso de la experiencia.

Retomando hiperficción explorativa, es **Fallout** (*Black Isle Studios, 1997*), considerado como continuación oficiosa de *Wasteland*, quién implementa **un módulo de gestión de decisiones a través del diálogo** desde dónde se abrirán nuevas líneas argumentales para el desarrollo de la trama, así como diferentes reacciones en nuestro entorno, siempre en función de nuestra decisión. Un modelo, que tiene en Bioware su mejor embajador, convirtiéndose en el atributo más carismático del estudio canadiense. Empero, no estamos ante un modelo definitivo y por tanto, mejorable. Porque, el matiz es importante si de calcular la reacción del jugador se trata. En lo más inherente del videojuego, es perspicuo que éste siempre se define por el inicio y final de un código como parangón del texto escrito por el autor de 'Elige tu propia aventura'; es decir, **el autor (del texto o código) controla la narrativa de principio a fin**. Y es aquí dónde encontraremos el filón por explorar y por ende para diferenciar de forma clara y concisa el relleno de lo transcendental. Se entiende, por tanto, que en el contexto de lo narrativo, sea el jugador quién pueda decidir con total libertad, si realmente queremos darle trascendencia al don de la palabra. Sin embargo, en muchos casos, el jugador atenderá estupefacto al comprobar que **aquello que le conmovió a modo de decisión, tiene relevancia, pero no trascendencia**. Y lo que es peor, de nuevo la pluma no es tan determinante como la espada.

Dotar de importancia a la palabra en decisiones que no trascienden, es como golpear con una espada de madera. Efectivamente, golpea, pero sin apenas trascendencia. Un sin sabor que denota la vilipendiada saga **Mass Effect** (*Bioware, 2007 – 2012*), que se evidencia de forma clara al no esconderse intentando guiar al jugador en sus decisiones ¿intrascendentes?, **para llevarlo sin remedio al gatillo fácil en pos de la culminación de la obra.**

Poder resolver de igual forma un problema ya sea a través de la espada y de la pluma, es algo que el videojuego necesita como formato narrativo. La inmersión pasa por la empatía que desarrolla el jugador hacía



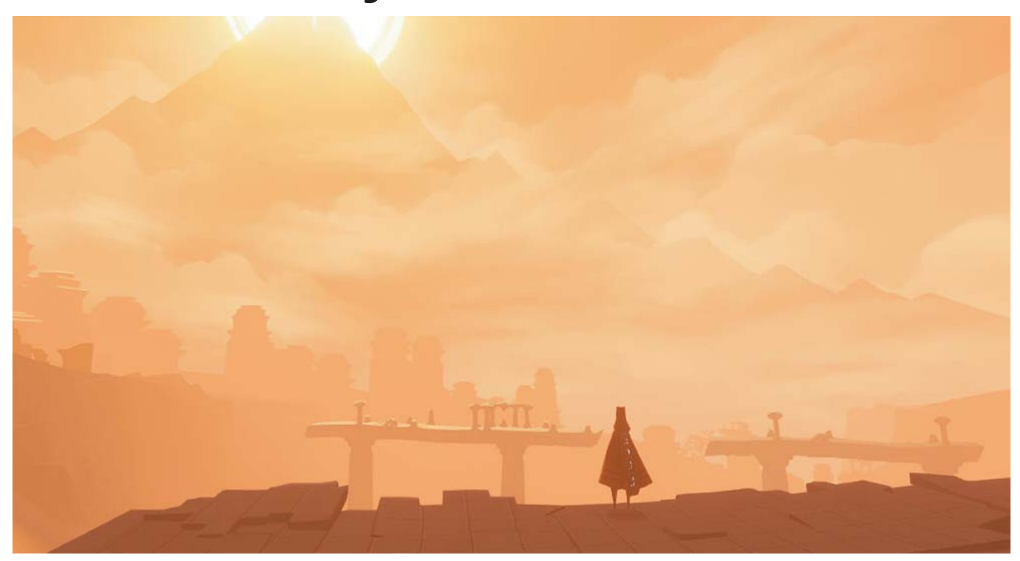
su avatar, hasta el punto de creerse en el papel a modo de simbiosis perfecta. Y es ahí, desde dónde tiene sentido poder ser libre en el uso de la palabra como se es casi siempre de la espada. **Habilidades más sociales deben estar a la altura de las más bélicas en cuanto a trascendencia**, para dar paso a una nueva forma de juego. Un camino, que tímidamente ha iniciado **Deus Ex: Human Revolution** (*Eidos Montreal, 2011*), dónde las habilidades sociales pueden ser más efectivas que las propias armas, a excepción de los enemigos finales. En otra línea, pero con la misma simbología, se destaca **The Witcher 2: Assassins of Kings** (*CD Projekt RED, 2011*) obligando al jugador a decidir cómo quiere solucionar el problema planteado, siendo el diálogo una de las opciones en la mayoría de los casos. Sin embargo, el jugador deberá asumir el peaje de la consecuencia independientemente del método escogido, ya que al fin y al cabo **se trata de gestionar la situación, o bien con la pluma, o bien con la espada**.

Sin duda, una nueva vía desde dónde se le avisa al jugador, que es posible otra forma de jugar, dónde la palabra a través de aquellas habilidades o características más propias de acciones anecdóticas, ahora pueden tener su cuota de determinación. Es posible que por la propia inercia del género, no concibamos en lo trascendente 'dialogar' como 'atacar', pero es ahí desde dónde debe crecer este concepto. **Por eso, desde una perspectiva autocrítica, admitiremos que, a día de hoy, el don de la palabra tiene relevancia, pero relativa trascendencia**. Una situación que cae por su propio peso en el debe, si queremos seguir creciendo a base de pluma.

Nuestro avatar en The Witcher 2, Geralt de Rivia, responde a un perfil sombrío y parco en palabras. Sin embargo, la propuesta de CD Projekt RED consigue transmitir al jugador la sensación de que el diálogo es una vía válida, fiable y determinante; y no por ello, exenta de consecuencias que el jugador deberá asumir como responsabilidad de sus decisiones y de las acciones que toma a lo largo de su aventura en el juego

raul factory
zehngames.com

Emotividad y sentimentalismo



Admitámoslo, ser un machote ya no está de moda. Mientras antaño ser un tío duro era lo que más hacia crecer el interés personal hacia tu persona, hoy en día es todo lo contrario. Bruce Willis ha sido sustituido por Ryan Gosling

Desde hace un tiempo **hemos podido palpar como la industria del entretenimiento va dejando de lado aquellos personajes de aspecto y personalidad más varonil** para dar paso a otros más jóvenes y con con un aspecto menos rudo. Queriendo incorporar un poco más de sentimientos o emotividad mientras la trama se va desarrollando y evolucionando paso a paso hasta que llega a su fin.

Quizá sean imaginaciones mías o que el paso de los tiempos va haciendo mella en mí, pero cansado ya de tantas balas malgastadas, moratones dolorosos o cicatrices mal curadas, busco algo más en aquello de lo que quiero disfrutar y parece que poco a poco en el ocio digital, esto va siendo algo más normal y parece ser que los encargados de explorar esta nueva zona de riqueza emotiva son las desarrolladoras independientes que a falta de poder hacer juegos impresionantes, actualmente **se han centrado más en ofrecer al jugador viajes introspectivos en lo que reflexionar**, tomando como punto de partida diferentes estados emocionales que difícil son de transmitir en otros medios del entretenimiento.

La soledad, la añoranza, la culpabilidad son algunos de los sentimientos que más se suelen utilizar a la hora de transmitir al jugador la emotividad que debe sentir a la hora de viajar por la historia creada a través de únicamente ceros y unos. Eso se puede ver en obras de arte como el viaje en el tiempo que nos invitan a disfrutan en 'To the moon' (*Freebird Games, 2012*) porque sí, este tipo de títulos, los cuales logran transmitir tanto al jugador, son realmente obras de arte. **El saber cómo dirigir y orientar las emociones que el receptor absorbe es todo un reto que la mayoría no se atreven a explorarlo y experimentar**, pero luego los que consiguen domar esa orientación emotiva, consiguen dar la patada en los huevos del jugador de una forma tan dura que es imposible no caer en un mo-

El gatillo fácil ha dado paso a apuestas más profundas y sentimentales



mento de recapacitación, reflexión y depresión, tomando como partida en 'To the moon' el sentimiento de pérdida, palpable en cualquiera de los individuos que se atrevan a explorar en ellos mismos en un ejercicio de inspección emotiva en forma de videojuego. **No es de extrañar que mientras la sinfonía da sus mejores notas, nuestros ojos derramen lagrimas** mientras todo lo visto se desmorona lentamente mientras la marcha fúnebre va comenzando su camino hacia un final inevitable en el cual somos espectadores de los recuerdos y momentos que se pierden con el último aliento de vida de un viejo atormentado que únicamente quería ir a la luna. Simplemente en este momento será cuando nos encontremos ante la duda entre si realmente lloramos por el viejo Johnny Wyles o por nosotros mismos.

Al igual que el viaje en el tiempo y los recuerdos que experimentamos en 'To the moon', no es extraño que podamos encontrar otro viaje a las profundidades de nuestra psique y alma, tomando como punto de partida la soledad, 'Journey' (*Thatgamecompany, 2012*) nos invita a recorrer el desierto, escalar montañas y visitar ruinas, mientras divagamos en nuestra mente y sentimos en nuestras carnes como la soledad se hace un rincón en nuestro corazón sin tener piedad en ningún momento de nosotros. **Una experiencia del subconsciente donde nunca será la misma reflexión ni el mismo viaje para dos personas**. Todo un exquisito manjar del ocio digital donde los más atrevidos han reflexionado de forma única sobre el final de una vida, la muerte, el universo y el recurrido "*¿Cómo o que hago aquí? ¿Cuál es mi propó-*

El pueblo y los consumidores de ocio, han pasado de degustar explosiones y batallas épicas hacia algo más personal, como el desarrollo de una conversación, el cómo transmitir los sentimientos de un personaje o cargar una escena de la emotividad suficiente para que el consumidor, ya sea de películas, series, libros o videojuegos, pueda lograr recordar con más fuerza como transcurrió la forma en que la narrativa jugó un papel más importante que la propia imagen estereotipada de Hollywood



sito?".

Lo indie está de moda y con cosas como las ya nombradas, es normal que se puedan colgar la medalla y alzarse como los justos campeones de la introspección y el viaje psíquico al que invitan con sus títulos, pero no solo las pequeñas e independientes desarrolladoras son las que controlan el mercado de emotividad y el sentimentalismo en los videojuegos, **compañías grandes y medianas también se han atrevido** a introducirse en un mercado donde es difícil dejar huella.

Tomando la psique de un soldado estadounidense, nos transportan hacia Dubai para otro viaje de introspección en el drama bélico que nos ofrecen en 'Spec Ops: The Line (*Yager Development, 2012*) donde la toma de decisiones y las situaciones en las que nos veremos comprometidos a tomar una dura elección, acabaran por pulir la frase de "*El fin justifica los medios*" con tal de que finalmente la misión que nos han encomendado como soldados patriotas de EEUU, **sea una patada en los huevos bien cruda donde alcanzaremos el estado de locura de una forma muy fácil**.

Únicamente nuestro instinto tras quedar atónitos ante los hechos que ocurren en Dubai, nos levantemos de nuestro asiento y aplaudamos enérgicamente a un final que deja un regusto agridulce en nuestro paladar tras un viaje épico hacia las profundidades de nuestra psique para sacar de una caja, un sentimiento de culpabilidad guardado bajo llave en nuestros adentros. Aunque mejor dejo que el juego hable por sí solo y transporte a cada uno de aquellos que aun no lo habéis jugado, a explorar dentro de vosotros y dejéis que Dubai os destroce la patata, con una elegancia exquisita.

Creo que es importante elogiar como han sabido tratar estos sentimientos y transpórtalos de manera digital hacia nosotros, sin tener piedad de cómo podamos sentirnos tras haber estado explorado los más profundo de nuestra mente, y que atónitos con el emotivismo que logran mover en nosotros, tenemos el coraje de poder parar a pensar que, aun no haber querido experimentar todo esto ha sido elección nuestra. Así que, acostumbrados a que esta emotividad y sentimentalismo que ahora sentimos en nuestras propias carnes sean únicamente mostradas en pantalla, a través de unos personajes no interactivos o bajo las letras de algún escritor que ha logrado plasmar al detalle los sentimientos que los personajes de sus líneas tomen forma, consiguen hacer más mella en nosotros por el mero hecho de que estos sentimien-



tos son manipulados en nuestro interior.

Recuerdo como hace unos meses, 'The Walking Dead' (*Telltellagames, 2012*) se alzaba con el título de campeón de los pesos pesados en los VGA. No le quito importancia a esto, ya que el cargo de consciencia y la emotividad ofrecida en este juego es bastante importante. Nos obligan a tomar decisiones muy importantes que hacen reflexionar sobre la vida y la muerte, la supervivencia o la perdición, salvar mi culo o el de otros. Todo esto hace que nosotros estemos cada vez peor conforme avanza el juego, sintiéndonos realmente jodidos por las perdidas y todo lo sucedido. Donde un personaje que realmente destaca por como otorga un tono más sentimental a la trama, va cayendo poco a poco en un sentimiento de culpabilidad constante y que esto mismo, hace que el jugador salte del asiento de nuevo para aplaudir constantemente por todo lo que ha vivido y las sensaciones que ha tenido.

Entonces es aquí cuando vuelvo al principio del artículo para volver a decir que, el tiempo de los machotes está llegando a un punto donde deberán compartir los grandes planos de obras de arte, donde antes eran ellos las estrellas del rock.

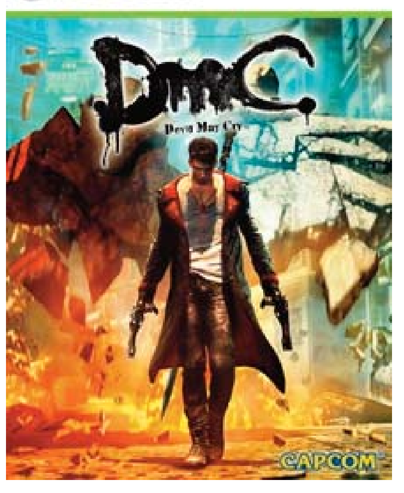
Sentimentalismo y emotividad servidos de tal forma que el jugador sienta como todo lo que ha vivido anteriormente, nadie se había atrevido a ofrecérselo en otro momento de una forma tan única, personal y que a duras penas puede compararse con como lo ha podido vivir otro jugador, ya que esto amigos míos es algo que en cada persona es diferente y única.

Así que definitivamente, los machotes ya no están de moda.

"Yipikayei... hijo de puta"

'To the moon' (Freebird Games, 2012) nos invita a recorrer un viaje hacia el pasado a través de los recuerdos de un viejo en sus últimos momentos de vida. De esta forma, nos hacen tener unas horas de reflexión e introspección para encontrar en nuestro interior la forma de hacer de nuestras emociones y sentimientos, una montaña rusa para tras elevarnos hacia lo más alto, soltarnos sin frenos hacia la bajada más trepidante que nos hace sacar todo de nuestro interior.

ekon molina
pixelbusters.es



DmC

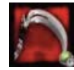
En una sociedad corrompida por los demonios, solo The Order puede ver la realidad del mundo. Únete a Dante en la experiencia definitiva de acción con estilo. Encadena combos con elegancia y envía a los demonios de vuelta al infierno. Revela la verdad que se oculta tras las mentiras. Explora el oscuro pasado de Dante al encontrarte con caras conocidas del universo DmC. Invoca poderes inimaginables y utiliza el imponente arsenal de armas de Dante: espada, guadaña, hacha, pistolas, etc. Enfréntate a tus demonios...

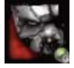
Gracias a logros360.com, os enseñamos los 48 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

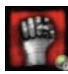
¡Desbloquealos todos!

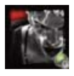


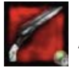
¡Hora de trabajar, chicos! Puntos: 10
Compra tu primera mejora.

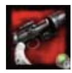

Esto me vuelve loco Puntos: 10
Adquiere Osiris.

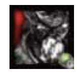

¡Vete, cara-pluma! Puntos: 20
Sobrevive al encuentro con el Tirano.

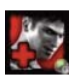

¡Este bebé pega fuerte! Puntos: 20
Adquiere Eryx.


Tú no eres humano, ¿verdad? Puntos: 10
Adquiere la habilidad Suspensión demoníaca.

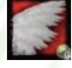

Más que chispas Puntos: 100
Adquiere Revenant.

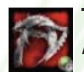

No vas a dispararme Puntos: 10
Adquiere Kablooey.


A solucionar el lío de su padre Puntos: 20
Derrota a Mundus.

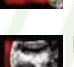

Parece que es tu día de suerte Puntos: 10
Completa un nivel sin recibir ningún daño.

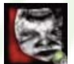

¡Ven aquí, cachorrito! Puntos: 10
Derrota a tu perseguidor.

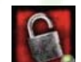

El único don que vale la pena Puntos: 10
Adquiere la habilidad Impulso angelical.


Tiene que quedar en familia Puntos: 10
Adquiere Arbiter.


También es un demonio Puntos: 10
Ayuda a Phineas a recuperar su ojo.

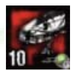

¡Que nadie hable! Puntos: 20
Adquiere Aquila.

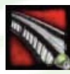

Lo que usted diga, señora Puntos: 100
Derrota a la semilla de Mundus

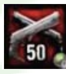

¡Hora de acabar con esto! Puntos: 10
Ayuda a Vergil a abrir la puerta.

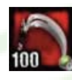

¿Fin? Yo no diría eso Puntos: 40
Completa la misión final en Humano, Cazador de demonios o Néfilim.


Los héroes tienen debilidades Puntos: 10
Completa la misión "El horno de almas" sin recibir ningún daño del horno.

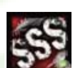

Es solo lluvia Puntos: 10
Mata a 10 enemigos empujándolos hacia la atracción del Huracán en la misión 1.

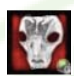

Mi abrigo está calcinado Puntos: 10
Atraviesa la pasarela aérea de la misión 16 sin tocar los láseres.

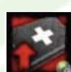

Por Tony Redgrave Puntos: 10
Mata a 50 enemigos usando únicamente armas de fuego.

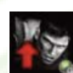

Nunca tendrás su pasión Puntos: 10
Mata a 100 enemigos usando únicamente armas angelicales.

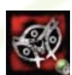

¡Vamos allá! Puntos: 20
Mata a 1.000 demonios.

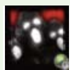

¡Sensacional! Puntos: 10
Obtén un rango de estilo SSS durante el combate.

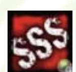

Esta es la lluvia que me gusta Puntos: 10
Gasta 10.000 esferas rojas.


¡A por todas! Puntos: 10
Mejora la salud de Dante al máximo.


Poder... ¡Dame más poder! Puntos: 20
Compra todas las mejoras de combate de Dante.


¡Bienvenido, caos! Puntos: 10
Abre todas las puertas secretas.


Llenad el alma oscura con luz Puntos: 20
Libera todas las almas perdidas.


¡Qué estilazo! Puntos: 10
Completa una misión con un rango SSS.

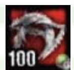

Los demonios nunca lloran Puntos: 100
Completa todas las misiones del nivel de dificultad Dante debe morir.


¡Bienvenido al infierno! Puntos: 100
Completa todas las misiones del nivel de dificultad Infierno e Infierno.

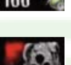

¡La fiesta se desmadra! Puntos: 20
Completa 10 misiones secretas.


Un hombre con agallas y honor Puntos: 20
Alcanza el final del descenso en la misión 6 habiendo eliminado a todos los enemigos.


¿Adónde va el tiempo? Puntos: 10
Completa un nivel en menos de 2 minutos.

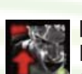

En nombre de mi padre Puntos: 10
Mata a 100 enemigos usando únicamente armas demoníacas.

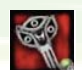

Impresionante Puntos: 10
Mata a 100 demonios.

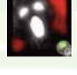

Parece que tenemos ganador Puntos: 30
Mata a 5.000 demonios.


¡La hora del espectáculo! Puntos: 20
Gana 1.500 bonificaciones de estilo.


Me vuelve totalmente loco Puntos: 20
Gasta 50.000 de esferas rojas.

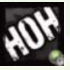

No podrás soportarlo Puntos: 15
Mejora la suspensión demoníaca de Dante al máximo.


¡Tío, se acabó! Puntos: 10
Encuentra todas las llaves.


Sois libres Puntos: 10
Libera la mitad de las almas perdidas.


Esto sigue mejorando Puntos: 40
Completa al 100% todas las misiones (sin importar la dificultad).

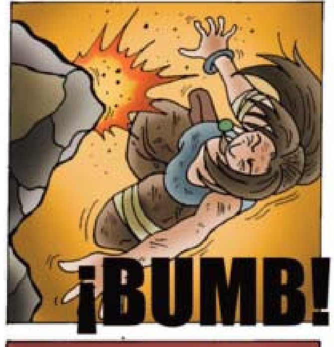
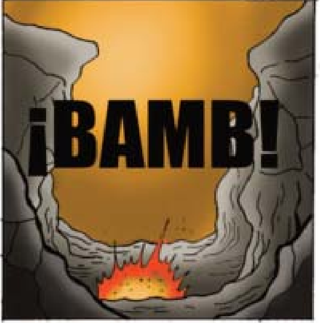

¡Demasiado fácil! Puntos: 40
Completa todas las misiones del nivel de dificultad Hijo de Sparda.


¡Eso da sentido a mi vida! Puntos: 10
Completa todas las misiones del nivel de dificultad Cielo o Infierno.


¡Premio! Puntos: 80
Completa todas las misiones del nivel de dificultad Néfilim con un rango SSS.


¡Menuda fiesta infernal! Puntos: 50
Completa todas las misiones secretas.



¡CRACK!

¡BUMB!

¡BAMB!






curioso don para tratarse de un juego de supervivencia
¿me prestas tu pistola?quiero ponerla a prueba
Pepo'13



JUEGANDO

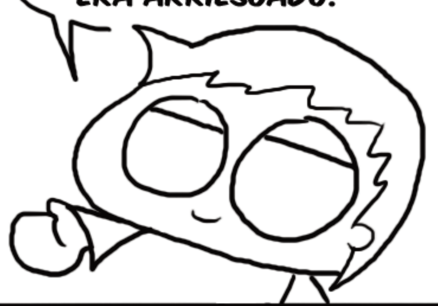
BY TRÉVERON

ENTREVISTA AL JEFE DE MARKETING DE NINTENDO, DESPUÉS DE ANUNCIAR LA SEXTA GENERACIÓN DE POKÉMON: POKEMON X E Y.

OIGO EXPRESIONES COMO "GENIO DEL MARKETING", "MAESTRO DE VENTAS", "LO HA VUELTO A CONSEGUIR"... ES POCO, PARA LO QUE MEREZCO.



QUIERO DECIR, ¿X E Y? ¿LETRAS? ¡CLARO! ¡SE NOS HABÍAN ACABADO LOS COLORES! Y TIRAR DE TABLA PERIÓDICA ERA ARRIESGADO.



LAS LETRAS ABREN UN SINFÍN DE POSIBILIDADES (UNAS 27) Y LA CAPACIDAD DE SACAR MÚLTIPLES EDICIONES ESPECIALES. EN ESPAÑA, POR EJEMPLO, SI TIENE ÉXITO, SACAREMOS LA EDICIÓN POKÉMON Ñ.



Y SI CATALUÑA SE INDEPENDIZA SACAREMOS LA EDICIÓN Ç



HTTP://TREVERONSPARADOX.BLOGSPOT.COM